ÜBER 15.000 EURO WEIHNACHTSGEWINNSPIEL

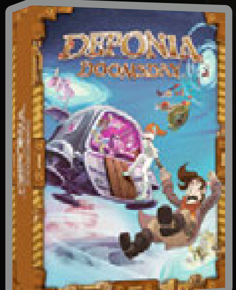
Großer XMAS-Einkaufsführer auf 12 Seiten: Coole Geschenktipps für Gamer, Nerds und Technik-Freaks



EXTENDED

+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+VOLLVERSION AUF HEFT-DVD



DEPONIA DOOMSDAY

Brandaktuelle Vollversion: Der vierte Teil von Daedalics preisgekrönter Adventure-Reihe
PC-Games-Wertung: 85 %

STAR CITIZEN

Wir berichten von der Fan-Messe Citizen Con, beleuchten die Inhalte der aktuellen Alpha 3.0 und sprechen mit Schöpfer Chris Roberts über die Zukunft des Weltraum-Shooters.

SUDDEN STRIKE 2+3



Zwei geniale Strategie-Klassiker als exklusive Gratis-Vollversionen

LOOTBOX-WAHNSINN

Special auf 6 Seiten: Battlefront 2, Mittelerde: Schatten des Krieges, Overwatch – Sind derartige Mikrotransaktionen Gift für den Spielspaß?



AUSGABE 304
12/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



EDITORIAL

Das schleichende Ende der Vollpreisspiele



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Machen wir uns nichts vor: Eine Firma wie Electronic Arts (oder Ubisoft oder ein beliebiger anderer großer Publisher) veröffentlicht keine Spiele aus reiner Nächstenliebe. Was wann wo und in welcher Form erscheint, ist genau durchdacht und auch durchgerechnet. Die veröffentlichten Titel müssen sich rentieren, Gewinn erwirtschaften. Dafür muss in der Regel in Sachen Vorverkauf, am eigentlichen Release-Tag und über Bezahlinhalte sogar noch lange darüber hinaus die Hütte brennen. Denn Spieleentwicklung auf dem aktuellen Niveau von Top-Produktionen wie *Star Wars: Battlefront 2, Overwatch, Mittelerde: Schatten des Krieges* oder auch *Call of Duty: WW2* ist sündhaft teuer. Hunderte Mitarbeiter wollen bezahlt, Server-Farmen für Titel mit Online-Anbindung am Laufen gehalten werden. Da kann man den Herstellern eigentlich keinen Vorwurf machen, wenn sie beim Geldverdienen immer erfinderischer werden. Zuerst waren es DLCs, jetzt sind es Mikrotransaktionen und Lootboxen (mehr zu diesem kontroversen Thema lest ihr im Extended-Teil dieser Ausgabe). Das mag nicht jedem gefallen, aber auch das kann man Herstellern nur bedingt vorhalten. Problematisch wird es, wenn davon die Spielmechanik massiv beeinflusst oder gar komplett aus den Angeln gehoben wird, so wie es bei *Star Wars: Battlefront 2* aktuell der Fall ist. Oder besser „war", denn während ich diese Zeilen tippe (am Releasetag des Spiels) verkündet Electronic Arts, dass man die Mikrotransaktionen erst einmal deaktiviert. Das Chaos ist damit komplett, der Ausgang der Geschichte offen.

Sicher ist dennoch, dass Mikrotransaktionen und Lootboxen in „Vollpreisspielen" (mittlerweile fast schon ein überholter Begriff für eine aussterbende Art von Spiel) nicht plötzlich wieder von der Bildfläche verschwinden werden. Schließlich hat *GTA*-Publisher Take 2 Interactive kürzlich erst bekanntgegeben, bei allen künftigen Veröffentlichungen auf Mikrotransaktionen setzen zu wollen (mehr dazu auf Seite 32). „Games as a service" heißt das Konzept dahinter und es basiert auf der (nicht ganz unberechtigten Annahme), dass Gamer lieber 20 Stunden länger mit ihrem Lieblingsspiel verbringen wollen als sich ein neues zu kaufen. Dabei geben nicht nur die Zahlen Take 2 Interactive recht – schließlich bestreitet der amerikanische Hersteller mittlerweile fast 50% seines Umsatzes mit Mikrotransaktionen –, auch wenn ich mich in meinem persönlichen Umfeld umschaue, gibt es immer weniger Spieler, die sich mehr als ein bis zwei Spiele pro Jahr kaufen. Die meisten spielen tatsächlich noch *Grand Theft Auto 5* oder eben *GTA Online*.

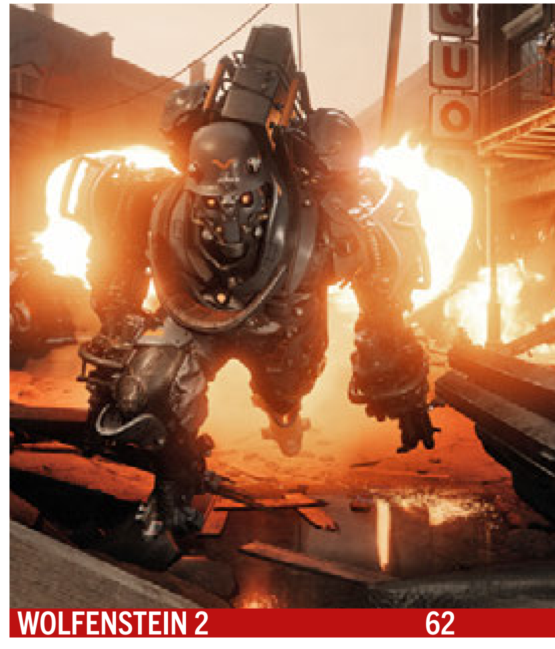
So logisch und wohl unvermeidlich diese Entwicklung auch ist: Mich kotzt das alles massiv an. Das fängt schon bei Season-Pässen und DLCs an. Wer braucht, oft Monate nach dem Release des Spiels, eine Spielerweiterung, die mit der Story teils wenig bis gar nichts zu tun hat? Eine Erweiterung, die ganz offensichtlich willkürlich aus dem Hauptspiel entfernt wurde, um damit noch einmal separat Geld zu verdienen? Antwort: Niemand! Aber solange genug Leute dafür Geld ausgeben, wird sich nichts ändern. Gleiches gilt für Lootboxen. Wenngleich es hier schon fast einen Boykott eines Spiels bräuchte, um Hersteller zum Umdenken zu zwingen. Vielleicht ist der aktuelle Fall *Star Wars: Battlefront 2* sogar richtungsweisend für die Zukunft der ganzen Spieleindustrie. Was wir von dem Titel halten und warum wir zu Redaktionsschluss keine finale Wertung für das Spiel vergeben wollten, lest ihr in unserem ausführlichen Vorabtest ab Seite 44.

Und jetzt viel Spaß mit dieser aktuellen Ausgabe eures Lieblings-PC-Spielemagazins

Wolfgang und das PC-Games-Team

INHALT 12/2017


STAR CITIZEN 12



WOLFENSTEIN 2 62

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE


ASSASSIN'S CREED: ORIGINS 50


WIE ZIEHST DU EINE
FIREWALL
UM EIN FELDLAGER?
Jetzt auf
eine von über
1.000 Stellen
bewerben.
Entwickle mit uns die
Bundeswehr der Zukunft:
ALS IT-SOLDAT (M/W)
Mach, was wirklich zählt: bundeswehrkarriere.de
PROJEKT
DIGITALE
KRÄFTE
Bundeswehr

Vollversions-Info + DVD-Inhalt

VOLLVERSION auf DVD

DEPONIA DOOMSDAY



Kannst du das Schicksal von Deponia ändern? Gelingt es dir, den Lauf der Dinge für Rufus zu ändern, ohne dabei versehentlich den Planeten zu zerstören? Erlebe eine noch abgedrehtere Geschichte voller schnabeltiermäßiger Action als in den Vorgängern und gewinne den Kampf gegen die Zeit.

Deponia Doomsday ist der vierte Teil der Adventure-Reihe aus dem Hause Daedalic und erzählt dabei eine Story, die vor, während und nach den Ereignissen der Ur-Trilogie spielt, einmal mehr aus der Feder des Autors Jan Müller-Michaelis stammt und neben all dem schwarzen Humor auch eine tiefgründige Botschaft vermittelt. In Sachen Gameplay bietet auch der vierte Serienableger gewohnt knackige Rätsel und klassische Adventure-Unterhaltung.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Für die Installation werden eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account benötigt. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Wahlweise könnt ihr euren Key auch direkt über Steam eingeben und das komplette Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista SP1, 2 GHz Cual Core CPU, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 3400 oder Geforce 9400 mit mind. 512 MB VRAM, DirectX 9.0c

Empfohlen: Windows 7, 8 oder 10, 2,6 GHz Dual Core CPU, 3 GB RAM, ATI Radeon HD 4500 oder Geforce 9400 GT, DirectX 9.0c





SUDDEN STRIKE 2 + 3 (DIGITALE VOLLVERSION)

Passend zum Release des vierten Teils vor ein paar Monaten könnt ihr nun auch noch mal die beiden direkten Vorgänger erleben. *Sudden Strike 2* und *3* versetzen euch als Kommandant direkt in die Hochphase des Zweiten Weltkriegs. Aufseiten diverser Fraktionen erlebt ihr in beiden Spielen insgesamt zehn mehrstündige Kampagnen, die klassische Echtzeitstrategie bieten und euch durch Dinge wie Wettereffekte, Sichtlinien und Ballistik taktisch alles abverlangen. Größter Unterschied zwischen beiden Spielen: Während *Sudden Strike 2* noch auf 2D-Grafik setzt, schickt ihr im dritten Teil eure Panzer auf dreidimensionale Schlachtfelder.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Für die Installation werden eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account benötigt. Der Code, den ihr über unsere Webseite erhaltet, wird einfach bei Steam eingelöst, danach könnt ihr das Spiel herunterladen. Der Client befindet sich dementsprechend nicht auf unserer Heft-DVD.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN (BEIDE SPIELE)

Mindestens: Win XP 32-bit, 2GHz Dual-Core CPU, 1 GB RAM, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM, 1 GB Festplattenplatz



DVD 1

VOLLVERSION
- Deponia Doomsday

VIDEOS (TEST)
- Assassin's Creed: Origins
- Elex
- The Evil Within 2
- Wolfenstein 2: The New Colossus

VIDEOS (SPECIAL)
- Assassin's Creed: Origins – Grafikvergleich der PC-Version
- Assassin's Creed: Origins – Nebenquests im Check
- Destiny 2: Grafikvergleich PC – Minimum vs. Maximum
- Race Room: Das Finale der Gamesworld Rookie Competition
- Elex: Die PC-Version im Grafikvergleich – Minimum vs. Maximum
- Wolfenstein 2: The New Colossus – Stealth-Action

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



DVD 2

VIDEOS (TEST)
- Call of Duty: WW2 – Singleplayer
- Call of Duty: WW2 – Multiplayer

VIDEOS (SPECIAL)
- Call of Duty: WW2 – Grafikvergleich der PC-Version
- Call of Duty: WW2 – Erste Kampagnenmission im Let's play
- Need for Speed: Payback – Die ersten 20 Minuten
- Need for Speed: Payback – Open-World-Raser angespielt
- Need for Speed: Payback – Grafikvergleich der PC-Version
- The Evil Within 2 – Unser Gegner-Guide
- Wolfenstein 2: The New Colossus – Grafikvergleich der PC-Version





* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion(en) erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bitte beachten: Der beigelegte Code gilt für alle Vollversionen in dieser Ausgabe. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.



OMEN by hp
Windows
Das bislang beste Windows
für PC-Gaming.
BECOME UNSTOPPABLE
OMEN DESKTOP | LEICHT AUFRÜSTBAR
#DOMINATETHEGAME
Mehr OMEN: www.hp.com/go/omenbyhp
© Copyright 2018 HP Development Company, L.P. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Kennt:
Magalan mittlerweile wie seine Westentasche. Derb, wie es die Jungs von Piranha Bytes immer wieder schaffen, mich mit ihren Spielen vor den Bildschirm zu fesseln.

Ärgert sich:
Weil wegen Elex, über das man nicht nur Positives berichten kann, so viele andere Titel auf den Pile of Shame wandern. Oder frühestens an Weihnachten angefasst werden: *Destiny 2, Wolfenstein 2: The New Colossus, Super Mario Odyssey, Call of Duty: WW2* und, und, und …

Freut sich:
Auf das kommende Jahr, das viele Überraschungen und spannende Aufgaben mit sich bringen wird.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt gerade:
Destiny 2 (motiviert immer noch), *Assassin's Creed: Origins* (motiviert mich wie lange kein Teil mehr) und *Wolfenstein 2: The New Colossus*.

Hat zugeschlagen:
Jetzt ist es passiert: Für *Super Mario Odyssey* kam dann doch eine Nintendo Switch ins Haus. Der Kauf hat sich gelohnt. Dank Indie-Angebot ist die Switch als Handeld-Konsole die bessere PS Vita.

Blickt schon vorsichtig zurück:
Auf ein großartiges Spielejahr 2017. Dieses Jahr gab's so viele famose Spiele – und ich hatte noch längst nicht ausreichend Zeit für alle.

Muss Zeit finden:
Und endlich die 3. Staffel *Mr. Robot* schauen.

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

Spielte gerade:
South Park im Kurzurlaub durch. Thematisch wie der Vorgänger genau mein Ding, aber immer noch ein bisschen wenig RPG.

Spielt nach wie vor:
WoW, Overwatch, FIFA 18, PES 2018 – Dauerbrenner halt.

Spielt außerdem endlich:
den *Witcher* durch. Wird ja auch langsam mal Zeit. Musste mich nur erst wieder durch 50 Nebenquests wühlen, bis ich wusste, wo ich gerade in der Story war.

Hört gerade:
Witchery – I Am Legion

Schaute gerade:
Stranger Things 2 – top! Ich weiß nur nicht, ob ich mir da eine Fortsetzung wünsche.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Wolfenstein 2: The New Colossus, Hand of Fate 2, Call of Duty: WWII

Spielt derzeit:
Outcast: Second Contact, Destiny 2, Star Wars: Battlefront 2, South Park: The Fractured But Whole und immer noch *Starcraft: Broodwar*. *Elex*, *Cuphead* und die tausend anderen tollen Sachen müssen dafür erst mal eine Weile warten.

Hat noch mal nachgerüstet:
Neben der GTX 1060 6 GB wurde auch der heimische Arbeitsspeicher auf 16 GB aufgestockt. Immer noch nicht High End, aber flott genug für den Shooter-Herbst.

Schaut derzeit:
Agents of Shield Season 3 und Season 4, *Gotham* Season 2 und *Stranger Things* Season 2

PETER BATHGE
Redakteur



Muss sich entscheiden:
Leistet er sich für den neuen PC Intels Coffee-Lake-CPU mit Z370-Mainboard oder schnappt er sich lieber einen günstigen Vierkerner i5-7600K und behält das alte Motherboard? Und reicht als Grafikkarte eine GTX 1070 (Ti)? Es hilft nichts, diesen Monat muss er den Hardware-Teil des Heftes wohl besonders intensiv studieren …

Wurde gerade wieder daran erinnert:
Was für ein phänomenales Spielejahr 2007 war. *Crysis*! *Assassin's Creed*! *Mass Effect*! *Call of Duty 4: Modern Warfare*! *Bioshock*! *Portal*! Ein Hit nach dem anderen, da kann auch der starke 2017er-Jahrgang nicht mithalten – selbst wenn man Konsolenkracher wie *Zelda* und *Horizon* dazu zählt.

MATTI SANDQVIST
Redakteur

Geht aktuell fremd:
mit der Xbox One X. Spiele wie *AC: Origins*, *Gears of War 4* und *Mittelerde: Schatten des Krieges* spielen sich schon sehr gut auf der neuen Microsoft-Konsole. Aber den Unterschied zwischen Full-HD und 4K kann ich aktuell jedenfalls nicht so richtig erkennen – trotz UHD-TV.

Liest aktuell:
Der Report der Magd von Margaret Atwood und findet es richtig ärgerlich, dass die TV-Serie nur auf Telekoms EntertainTV läuft. Netflix, Amazon oder auch Sky wären da doch deutlich besser.

Schaut derzeit:
Mr. Robot Staffel 3 und *Stranger Things 2*.

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
South Park: Der Stab der Wahrheit, *Assassin's Creed: Origins*, Telltales *Guardians of the Galaxy*, *Star Wars: Battlefront 2*, *Horizon: Zero Dawn – The Frozen Wilds*, *Call of Duty WW2*

Spielt derzeit:
Wolfenstein 2: The New Colossus, *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe*, *Need for Speed Payback*

Ist froh:
dass der vollgepackte Spiele-Herbst vorbei ist. In den letzten Wochen gab es so viel Neues, dass man kaum hinterhergekommen ist. In den kommenden kalten Winter- und Weihnachtstagen gilt es da erst mal einiges aufzuholen.

Nutzt die letzte freie Zeile, um:
seinen Onkel Bernd zu grüßen.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager



Spielt derzeit:
DotA2: Dueling Fates, Assassin's Creed Origins, Overwatch (maybe)

Plant seit der Blizzcon Heroisches:
Und zwar, endlich an seinen *Overwatch*-Fähigkeiten zu schrauben, um ein wenig an der Lohmüller'schen Alleinherrschaft zu kratzen. Ich befürchte allerdings, seine Angst fällt überschaubar aus und er freut sich eher über neues Headshot-Futter.

Dass diese Pläne nur Pläne bleiben:
Verdankt er dem guten alten *DotA2*, wo seit dem Update *Dueling Fates* der gewohnte Patch-Wahnsinn tobt. Die Strategie steht: Entspannt jedes Match Pangolier picken und untermalt von Limp Bizkits *Rollin* in Dauerschleife über die Karte walzen.

KATHARINA REUSS
Redakteurin



Spielt gerade:
Wie immer *Binding of Isaac: Afterbirth+*, ein zweites Mal *Nioh* (jetzt auf dem PC) nach Jahren wieder *Skyrim* (auf der Switch), *Assassin's Creed: Origins* und *Super Mario Odyssey*.

Freut sich :
den Bücherstapel abzuarbeiten, während es draußen schneit und eklig ist. Nach T.C. Boyle warten unter anderem die Tagebücher von David Sedaris.

Sah zuletzt:
F wie Fälschung von Orson Welles. Sind eigentlich alle Kunstfälscher so herrlich nonchalant? Elmyr de Hory war mir sofort wahnsinnig sympathisch, genau wie Beltracchi (der bürgerlich übrigens Wolfgang Fischer heißt). aus dem gleichnamigen Streifen.

PAULA SPRÖDEFELD
Volontärin



Spielt gerade:
Layers of Fear (ich kann die Finger nicht vom Horror lassen!) und *LEGO Marvel Super Heroes 2*.

Schaut gerade:
Die sechste Staffel *American Horror Story*! Nicht wirklich gruselig, aber wenigstens verstörender als *Hotel.*

Übt sich im:
Schreiben auf ihrer neuen alten Schreibmaschine. Da muss man noch richtig die Muskeln spielen lassen, um ein bisschen Text aufs Papier zu bringen!

Liest gerade:
Naming Jack the Ripper von Russel Edwards und (zum Einschlafen) Edgar Allan Poes gesammelte Werke. Dazu schaue ich mir noch mein Pop-up-Buch zu *The Raven* an. Ja, ich bin so seltsam.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



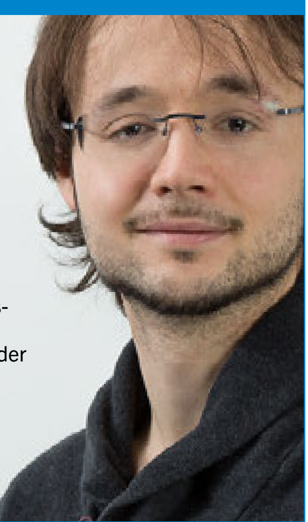
Spielt gerade:
Assassin's Creed: Origins (das alte Ägypten ist ein fantastisches Setting!)

Freut sich tierisch:
Auf das Comeback Kid/Every Time I Die-Konzert in München. ETID sind live einfach immer eine Wucht. Wenn ihr dies lest, ist das Konzert aber schon längst gelaufen. War bestimmt gut.

Hat sich endlich:
Ein neues Handy gekauft. Das alte Schrottteil und sein defekter Akku haben genug Strom und Nerven gekostet.

Fällt nichts mehr ein und gibt deshalb:
Eine Film-Empfehlung. *Raum* mit Brie Larson. Ein großartig gespieltes, emotional sehr berührendes Drama. Es muss ja nicht immer Action sein.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Spielt gerade:
Ebenfalls *Assassin's Creed: Origins*. Ich bin aber immer einmal mehr besser darin als wie der Chris.

Liest gerade:
Den neuen *Asterix*-Band. Passt scho.

Will gerade:
Stranger Things 2 schauen. Bisher hat sich die Zeit aber noch nicht ergeben.

Hat:
Nach der vierwöchigen Kletter-Zwangspause durch seinen Bali-Urlaub (ich Armer!) nach drei Wochen endlich wieder zu seiner alten Form zurückgefunden.

Fragt sich:
Ob man nun Wetten abschließen sollte, ob Trump noch 2017 oder erst 2018 aus dem Weißen Haus fliegt.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



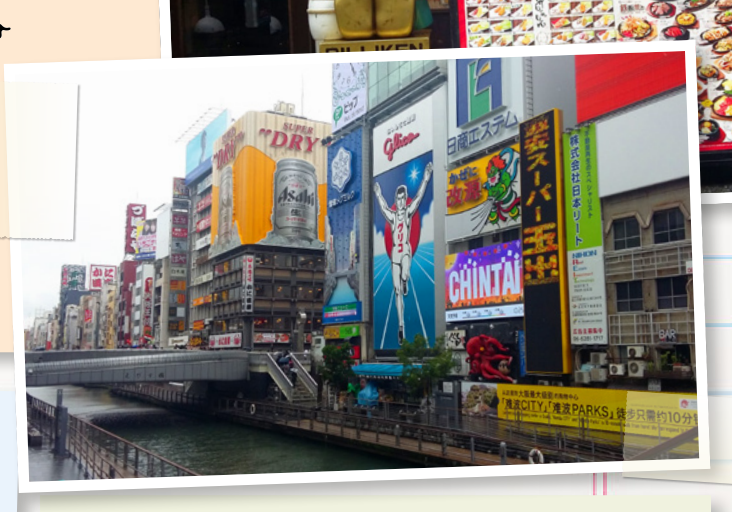


DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

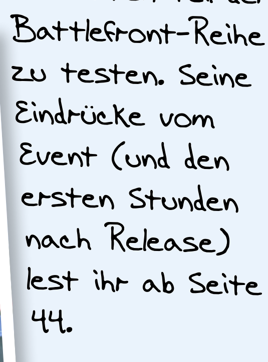
Katha in Osaka!

Kollegin Katharina reiste vergangenen Monat nach Osaka ins schöne Japan. Dort schaute sie sich auf Einladung von Capcom den neuesten Teil der kultigen Monster-Hunter-Reihe an: Monster Hunter World. Das Ergebnis: Eine pickepackevolle Titelstory für unser Schwestermagazin play4 und eine grosse Vorschau für diese PCG-Ausgabe. Und natürlich nahm Katha auch die ein oder andere Sehenswürdigkeit mit.



Matthias in Stockholm

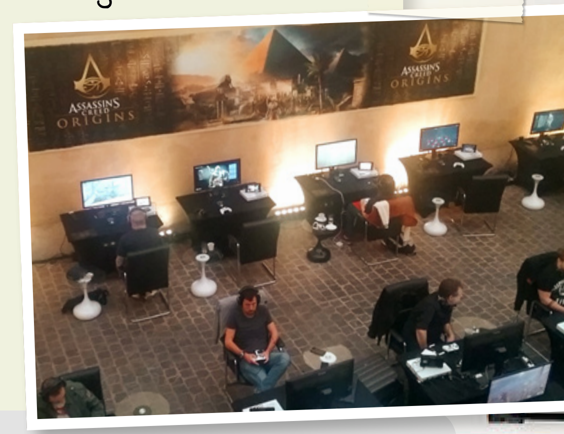
Star-Wars-Fans haben wir einige in der Redaktion. Sascha etwa rennt in Wookiee-Verkleidung herum. Und Wolf cosplayt eine Jabba-Palastwache. Dennoch zog Matthias das grosse Los, zu DICE nach Stockholm zu reisen und dort vor Ort den neuesten Teil der Battlefront-Reihe zu testen. Seine Eindrücke vom Event (und den ersten Stunden nach Release) lest ihr ab Seite 44.





Peter in Paris

Auch Peter reiste im vergangenen Monat zu einem Review-Event. Für ihn ging es aber nicht in den hohen Norden, sondern eher nach Westen: nach Paris. Dort testete er auf Einladung von Ubisoft den neuesten Teil der Meuchel-Reihe Assassin's Creed. Warum sich das gelohnt hat und was Origins sonst noch alles neu macht, das lest ihr in Peters ausführlichem Test ab S. 50.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



www.medion.com/aldi

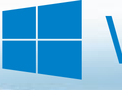
MEDION®

Starke Leistung.

ab Do., 7.12.

MEDION®
High-Performance Notebook 43,9 cm (17,3")
MEDION® P7652

- Neueste Generation Intel® Core™ i7-8550U Prozessor
- Windows 10 Home
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050
- 256 GB SSD & 1000 GB HDD
- 8 GB DDR4 Arbeitsspeicher



Windows

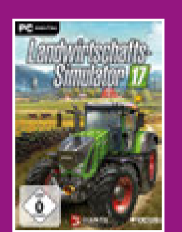
je 999,–*



Windows Mixed Reality
Digitale und reale Welt in einem Erlebnis[1]

INKLUSIVE 50 Euro Gutschein[2]

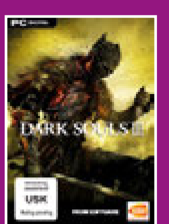
Für **ein Spiel** aus dem riesigen Games Angebot.
Oder für eines dieser 5 Top-Spiele![3]



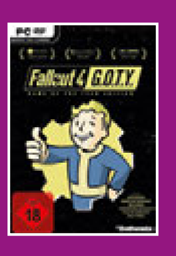
Landwirtschafts-simulator 17



Elex



NBA 2K18



Dark Souls III

Fallout 4 G.O.T.Y.

Einfach einlösen unter **aldilife.com** ALDI life GAMES

Nur online erhältlich[4] unter alditalk.de/mixedreality

MEDION®
Mixed Reality Brille
MEDION® ERAZER® X1000

je 429,–

* Bitte beachten Sie, dass diese Aktionsartikel im Unterschied zu unserem ständig vorhandenen Sortiment nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung stehen. Sie können daher schon am Vormittag des ersten Aktionstages kurz nach Aktionsbeginn ausverkauft sein. **1.** Windows Mixed Reality erfordert einen kompatiblen Windows 10-PC und Headset, zuzüglich des Windows 10 Fall Creators Updates; PCAnforderungen können je nach verfügbaren Apps und Inhalten variieren; Erlebnis, Apps und Inhalte sind ab oder um den 17.10.17 herum erhältlich. **2.** myMedion-Produktregistrierung erforderlich. Rabattcode per E-Mail binnen 24h nach Validierung der Seriennummer. **3.** Code einlösbar für Produkte aus dem ALDI life Games Sortiment (Anmeldung erforderlich). Nicht gültig für eBooks oder Musik-Streaming. Keine Auszahlung und keine Gutschrift von Restguthaben. Leistungserbringer ist die MEDION AG, Am Zehnthof 77, 45307 Essen. **4.** Alle Preise verstehen sich inkl. Mwst. und zzgl. 4,95 Euro Versandkosten pro Bestellung. | **alditalk.de**: Verkäufer der Hardwareprodukte ist die MEDION AG, Am Zehnthof 77, 45307 Essen.

ALDI SÜD Dienstleistungs-GmbH & Co. oHG • Burgstr. 37 • 45476 Mülheim
Firma und Anschrift unserer regional tätigen Unternehmen finden Sie auf aldi-sued.de unter „ALDI SÜD A bis Z" → „F" → „Filialen und Öffnungszeiten" oder mittels unserer kostenlosen automatisierten Service-Nummer 0 800/8 00 25 34.

aldi-sued.de



Star Citizen

Genre: Weltraum-Simulation
Entwickler: Cloud Imperium Games
Publisher: Roberts Space Industries
Termin: Nicht bekannt

Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Peter Bathge

Die CitizenCon 2017 in Frankfurt könnte den Wendepunkt einer langen Reise durchs All markieren.

BILDERNACHWEIS

Quelle aller Fotos: Medienagentur plassma / Michael Cherdchupan. Alle anderen Screenshots und Artworks stammen von Cloud Imperium Games.

Ende Oktober 2017: Das Capitol-Theater in Frankfurt ist bis auf den letzten Platz gefüllt. Auf den Sitzen warten langjährige Unterstützer von *Star Citizen* darauf, dass die Eröffnungsveranstaltung der diesjährigen CitizenCon endlich startet. Die Verzögerung beträgt bereits eine Stunde, als sich eine Dame durch den Vorhang schlängelt. Es ist Sandi Gardiner, die Mitgründerin von US-Entwickler Cloud Imperium Games und Ehefrau von Spieledesignerlegende Chris Roberts. Das Publikum erkennt sie sofort und begrüßt sie mit tosendem Applaus. Gardiner entschuldigt sich für die Verspätung; es habe beim Einlass der Gäste logistische Schwierigkeiten gegeben. Man kann ihr ansehen, dass sie vor Freude fast platzt. In letzter Minute habe sie sich noch dazu entschieden, an der CitizenCon teilzunehmen und den langen Flug aus den USA auf sich zu nehmen, weil sie es trotz des stressigen Zeitplans nicht erwarten kann, gemeinsam mit dem Team die neuen Entwicklungen von *Star Citizen* vorzustellen. Eine gute Entscheidung, denn der Ärger um die Verspätung des Programms ist schnell vergessen. Die CitizenCon 2017 sollte mit so vielen beeindruckenden Neuerungen aufwarten, dass sich selbst für Skeptiker das Warten gelohnt hat.

Neue Vorgehensweisen

Im Fokus der Veranstaltung steht die kommende Alpha 3.0, die sich gerade in der Evocatiphase befindet. Abgeleitet vom lateinischen Begriff „Evocatio" handelt es sich hierbei um etwa 800 ausgewählte Spieler, welche die Version ausführlich testen. Sie unterstehen einer Schweigepflicht und dürfen während der Testphase nichts an die Öffentlichkeit tragen. Konkrete Zeitangaben zum Release möchte Cloud Imperium Games zudem in Zukunft vermeiden, um bei eventuellen Verschiebungen die Spieler nicht erneut enttäuschen zu müssen. Nach dem Start von Alpha 3.0 wird sich der Veröffentlichungszyklus von Updates allerdings entscheidend ändern: Neuerungen werden pro Quartal veröffentlicht – und das zu festen Terminen. Was aus der Roadmap bis dahin fertig ist, wird ohne Umschweife im Patch landen. Damit möchte man Phasen langer Funkstille unterbinden.

Star Citizen nimmt endlich Kurs auf Alpha 3.0: Nach vielen Verschiebungen macht das Projekt Fortschritte.

Grafisch gehört die *Star Citizen*-Präsentation zum Anspruchsvollsten, was sündhaft teure High-End-PCs aktuell auf den Bildschirm bringen können.

Neue Informationen zur Solokampagne *Squadron 42* sollen Ende des Jahres in einem separaten Livestream folgen.

Darüber hinaus markiert die CitizenCon 2017 auch über das Spiel hinweg einen wichtigen Wendepunkt. In der Vergangenheit stand Chris Roberts bei der öffentlichen Präsentation sehr im Vordergrund. Ein Großteil der Kommunikation lief über ihn. Das erweckte den Eindruck, er stellte sich zu sehr in den Mittelpunkt. Roberts will dies ändern und überlässt nun den Verantwortlichen verschiedenster Abteilungen des Spielestudios die Bühne. Er eröffnet und schließt die Veranstaltung zwar, doch dazwischen sprechen Experten verschiedenster Kategorien über ihre Arbeit. So wird deutlich, dass *Star Citizen* eine internationale Teamarbeit von Hunderten von Programmierern und Künstlern ist. Dieser neue Programmansatz ist längst überfällig gewesen und wird von den Fans mit offenen Armen begrüßt.



Chris Roberts eröffnete die Konferenz mit einer vorbereiteten Ansprache. Danach hielt er sich aber stärker im Hintergrund als bei früheren Auftritten.

Der dringend nötige Wendepunkt

Star Citizen befindet sich seit 2013 in Entwicklung und die bisherige Reise von fast fünf Jahren hat extreme Reaktionen in der Welt der Computerspiele hervorgebracht. Zunächst sind da die Neider – allen voran US-Entwickler Derek Smart, der die Jahre zuvor mit seinen eigenen Weltraumspielen gescheitert ist. Den meisten wird er dank Titeln wie *Battlecruiser 3000AD* (1996) und *Universal Combat* (2004) ein Begriff sein. Die waren ähnlich ambitioniert wie *Star Citizen*, doch

Das war mal ein Raumschiff: Die Pioneer ist eine Mischung aus fliegender Forschungsstation und Außenbasis. Mit ihr treibt *Star Citizen* das Housingfeature anderer MMOGs auf die Spitze.

sie erreichten nie eine für Spieler zugängliche Form. Auch der letzte Versuch namens *Line of Defense* aus dem Jahr 2014 kam nicht in ein spielbares Stadium. Sicherlich verflucht Smart im Stillen auch Kollegen wie David Braben und Sean Murray, die mit *Elite Dangerous* oder *No Man's Sky* in jüngerer Vergangenheit (mehr oder weniger) funktionierende Spiele auf die Beine gestellt haben. Doch *Star Citizen* war mit seiner Mammutkampagne ein leichtes Ziel und Smart wurde zur Zielscheibe zahlreicher Kritiker, die einen wahren Glaubenskrieg heraufbeschworen. Das ging sogar bis zur Sabotage der Fundingwebsites von *Star Citizen* und persönlichen Angriffen auf die Familie von Chris Roberts. Dessen Ehefrau zog sich für eine Weile aus Social-Media-Kanälen zurück, nachdem man dem Paar angebliche rassistische Äußerungen gegenüber Mitarbeitern vorwarf. Sogar die Adressen der Kinder von Roberts und Gardiner wurden öffentlich gemacht. Man sollte meinen, dass *Star Citizen* bloß ein Spiel ist. Angesichts dessen ist die pure Zerstörungswut und der blanke Hass, den es bei manchen Menschen hervorruft, unbegreiflich.

Dann sind da die ewigen Kritiker, die nicht müde werden, jedes noch so kleine Wort bei jeder Präsentation zum Spiel auf die Goldwaage zu legen. Man kann es ihnen nicht verübeln, denn bei einem Crowdfundingprojekt mit einem Budget von 150 Millionen US-Dollar und mittlerweile 470 Mitarbeitern sollte man Fragen stellen dürfen. Chris Roberts gerät bei Interviews oft ins Träumen und schüttet eine Wundertüte glitzernd-leuchtender Versprechungen aus, die einfach zu gut klingen, um wirklich wahr zu sein. Schließlich soll ein ganzes Universum im persistenten Multiplayer erfahrbar sein. Ein ganzes verdammtes Universum! Mit einem Detailgrad, den noch niemand zuvor gesehen hat. Dazu gibt's noch mit *Squadron 42* eine fett inszenierte Singleplayer-kampagne voller bekannter Schauspieler obendrauf. Den Versprechungen stehen die Probleme zu Beginn der Produktion gegenüber, als viele Arbeitsfortschritte leider wieder verworfen werden mussten. Bekannte Designer haben dem Projekt nach kreativen Differenzen den Rücken gekehrt und es wurden Unkenrufe laut, Cloud Imperium Games verbrenne das Budget einfach ohne Sinn und Verstand.



Cosplayer wie die von Star 42 (www.star42.com) waren bei der Konferenz auch dabei.

Der Pilger zeichnet sich seine Sternenkarte

Ein Wendepunkt muss also dringend her. Es sieht fast so aus, als stünde er mit Alpha 3.0 vor der Tür, vor allem wenn man bedenkt, dass das letzte größere Update im März 2017 erschien. Wir treffen Chris Roberts ein paar Minuten vor der offiziellen Präsentation, wo er uns Grundlegendes zum Meilenstein erklärt. Gegenüber den vorherigen Releases gäbe es nun einen tatsächlichen Gameplaykern, in dem sich Spieler untereinander austauschen, Welten erforschen und mit weitaus mehr Objekten interagieren können. Obwohl Alpha 3.0 nur ein winziger Teil des gigantischen Gesamtprojektes darstellen soll, wird es sich laut Roberts „fast anfühlen wie ein richtiges Spiel". Eine Formulierung, die vielen Kritikern in die Hände spielen wird, doch

CITIZENCON 2017: DIE VORTRÄGE IM ÜBERBLICK

Von jedem sogenannten „Panel“ (einem Vortrag oder einer Präsentation) gibt es einen Videomitschnitt, der auf dem offiziellem YouTube-Kanal von *Star Citizen* (http://bit.ly/2cb6VmN) zu sehen ist.

CITIZENCON OPENING ADDRESS
Die Eröffnungsrede von Chris Roberts, in der auch der Sabre Raven näher vorgestellt wird.

ENHANCING MOCAP DATA WITH PROCEDURAL SYSTEMS
Ivo Herzeg, Jason Cole und Steven Bender erklären das prozedurale Animationssystem, das bei den Beinen der Charaktere auf mannigfaltigem Gelände zum Einsatz kommt.

GRAPHICS AND TECH DEVELOPEMENT FOR STAR ENGINE
Alistair Brown und Sean Tracy erläutern, wie die Grafikengine die Bilder komponiert. Dabei wird das Rendering eines einzelnen Frames (!) im Spiel haargenau erklärt. Sehr trockener Stoff!

XI'AN HISTORY, PHYSIOLOGY, AND LANGUAGE
Dave Haddock, Josh Herman und Britton Watkins skizzieren ihre Arbeitsprozesse bei der Gestaltung der Alien-Rasse Xi'an. Dabei werden Konzeptzeichnungen gezeigt und ein erster Einblick in die eigens erfundene Sprache geboten.

THE ART AND TECH OF STANTON
Das Stantonsystem ist ein gigantischer Industriepark, bestehend aus vier Planeten, die eigens für diesen Zweck dem Terraforming unterzogen wurden. Ian Layland, Michael Kooper und Pascal Muller erklären das Art Design und die Technologie dieses Areals.


Die professionellen Präsentationen zogen viele Besucher an. Der Saal war meist komplett belegt.


THE CONSOLIDATED OUTLAND PIONEER
Paul Jones, Todd Papy und John Crewe erklären das Konzept hinter dem fliegenden Außenposten Pioneer. Dem geht eine fiktive Pressekonferenz von Silas Koerner voran.

CITIZENCON – CHRIS ROBERT'S KEYNOTE ADDRESS
Chris Roberts schließt die Konferenz mit einer zweiten Ansprache. Dort werden unter anderem der erste Quantum Travel und das gigantische Ausmaß des Planeten ArcCorp anhand von beeindruckenden Gameplaysequenzen demonstriert. Wer einfach nur ohne viel Palaver die schönsten neuen Spielszenen von *Star Citizen* sehen will, sollte sich dieses Video anschauen.

---

immerhin zeigt sich der Produzent ehrlich. Im Gespräch fragen wir ihn, wie er damit umgeht, ständig alle Entwicklungsschritte vorzeigen zu müssen. Roberts antwortet auf diese Frage gelassen. Mit dem Kickstarter-Projekt habe er sich dazu verpflichtet, ständig mit der Öffentlichkeit in Kontakt zu bleiben, und die Backer könnten nicht nur jeden Erfolg, sondern schließlich auch jeden Fehlschlag beobachten. „Das Internet ist voller lauter Stimmen, die das Projekt schlechtreden wollen. Und das ist nicht immer einfach“, sagt Roberts. „Doch am Ende bin ich froh über diese Entscheidung, weil wir sehr viel Feedback von der Community bekommen. Das ist ungeheuer viel wert.“

Auf einem kleinen Monitor bekommen wir zu sehen, was eine knappe Stunde nach unserem Gespräch in die Welt gestreamt wird. Eine neue Version zeigt einen Hangar, der zunächst unspektakulär aussieht. Dann geht der Spieler aus dem Gebäude und betritt einen Bereich namens Area 18. Als das Tor sich öffnet, fällt uns die Kinnlade runter: Vor uns zeigt sich eine gigantische Stadt, die ein wenig wie das futuristische Los Angeles aus Ridley Scotts Science-Fiction-Filmklassiker *Blade Runner* anmutet. Fluggeräte fliegen umher, Menschen bewegen sich durch die Straßen, während große Neonreklameschilder über ihren Köpfen flimmern. Sogar gigantische Hologramme gibt es – ähnlich wie wir sie in der Realverfilmung von *Ghost in the Shell* gesehen haben.

Kaum haben wir unsere Kinnlade wieder eingefahren, rauscht sie erneut Richtung Erdboden, um ihn zu durchbrechen und ein Stockwerk tiefer zu landen: Der Spieler steigt in ein Raumschiff und fliegt in die Atmosphäre, um einen genaueren Blick auf den Planeten zu werfen. Was wir zu Gesicht bekommen, ist das Panorama einer gigantischen Stadt, die sich über die gesamte Kugel erstreckt. Wir müssen an Coruscant aus *Star Wars* denken, während Roberts – völlig entspannt und selbstsicher – ein paar technische Details erklärt. Bei dem Planeten handelt es sich um ArcCorp, bei dem die Elemente prozedural generiert werden. Mit dem richtigen Detailgrad und der Ausgestaltung wichtiger Orte will man trotzdem sicherstellen, dass die Stadt, äh, eigentlich der ganze Planet lebendig wirkt. Dann fällt uns die realistisch wirkende Abbildung der Atmosphäre auf, und wir fragen Roberts danach. Ja, man habe sich Gedanken über natürliche und physikalische Aspekte gemacht, damit der Übergang vom Planeten zum Weltraum möglichst authentisch anmutet. Luftfeuchtigkeit, Wetterbedingungen und Tageszeit haben in Echtzeit Einfluss drauf, wie der Himmel aussieht.

Lange Reisen brauchen viel Zeit
Bei der Demonstration von ArcCorp soll es nicht bleiben. Später bei der Keynote geht es sogar noch einen Schritt weiter und der erste Quantum Travel wird gezeigt. Das ist die



Die Face-Over-IP-Technik konnte an vier Anspielstationen ausprobiert werden. Mitarbeiter von Faceware standen Rede und Antwort.

Diese Stadt wurde prozedural generiert, lediglich an wichtigen Punkten haben Grafiker Änderungen vorgenommen. Der Detailreichtum ist in jedem Fall erstaunlich.

Star Citizen-Version des Warp-Antriebs. Mit Hilfe des Schiffes Aurora wird der weit entfernte Planet Hurston angesteuert. Der ist allerdings nicht sofort erreicht, denn selbst mit der hohen Geschwindigkeit braucht es ganze acht Minuten, bis der Zielplanet in Sichtweite gelangt. Man wolle die Größe des Universums nicht mit schnellen Sprüngen untergraben, erklärt Roberts. Der Spieler soll seine Zeit und Ressourcen gut anlegen und gleichzeitig ein gutes Gefühl für das Ausmaß der Spielwelt erhalten.

Das bedeute aber nicht, dass man während der Reise untätig rumsitzt. Kommunikation oder Verwaltungsaufgaben sollen währenddessen trotzdem möglich sein, während man sich frei durch sein Raumschiff bewegen kann. Als Tool soll das sogenannte mobiGlas dienen – ein Hologramm-Interface, das sehr an heutige Augmented-Reality-Anwendungen erinnert. Das ist beinahe so, als würde man mit seinem Smartphone während des Pendelns mit der Bahn schon einmal ein paar E-Mails aus dem Büro beantworten. Auf diese Weise sollen auch Konzepte wie der Genesis Starliner nicht ad absurdum geführt werden. Das große Passagierschiff soll neben einer Lounge mit Cocktailbar schließlich auch eine Reihe von Minispielen erhalten, um uns die Wartezeit zu versüßen.

Bei der Ankunft auf dem Industrieplaneten Hurston wird sichtbar, was zuvor bei einem Vortrag zu den geologischen Eigenschaften von Planeten erklärt wurde. Damit jede große Kugel ihre eigene Identität bekommt, entwirft das Designerteam eigene Sets aus Pflanzen für das jeweilige Ökosystem. Bisher waren hauptsächlich Gewächse zu sehen, doch später sollen sich auch Tiere zur Flora gesellen, was uns spontan an *No Man's Sky* erinnert. Das sind bisher allerdings lediglich Ideen: Im Moment sehen die Mond- und Planetenoberflächen abgesehen von den Städten noch relativ karg aus. Auf der Bühne zeigt das Art-Team Vergleichsbilder, die unverkennbar einen großen Fortschritt in den letzten zwei Jahren illustrieren. Doch bevor Flora und Fauna überzeugend wirken werden, steht den Entwicklern noch ein gutes Stück Arbeit bevor. Zumindest, wenn die Qualität der ambitionierten Konzeptzeichnungen erreicht werden soll.

Der fliegende Koloss

In Zukunft wachsen die einzelnen Module des Spiels stärker zusammen. War die Zusammenfassung vom Hangar Modul, Arena Commander und Star Marine als Crusader zuvor schon ein großer Schritt, kommen wir angesichts von Alpha 3.0 nicht umhin, unsere Erwartungen an das fertige Produkt noch einmal neu zu justieren. Es wird wohl noch viele Jahre dauern, bis der angestrebte Umfang vollends erreicht ist. Davon zeugt auch das neu vorgestellte Schiff Pioneer, das eigentlich eher eine schwebende, etwa 200 Meter lange Industrieplattform ist. Damit soll der Idee, dass Spieler sich eine eigene Basis bauen können, Genüge getan werden. Die Pioneer soll vor allem als Außenposten auf Planeten fungie-



Der Planet ArcCorp wird von einer einzigen, endlos erscheinenden Stadt bedeckt.

CITIZENCON 2017: MEHR ALS NUR VORTRÄGE

Die Präsentationen auf der Bühne des Theaters waren zwar das Hauptprogramm der CitizenCon, doch in anderen Räumen gab es ebenfalls Interessantes über *Star Citizen* zu sehen – und zu spielen! Neben den Anspielstationen für die Video-Over-IP-Technologie waren eine ganze Reihe anderer Rechner aufgestellt, auf denen man den Sabre Raven in einem 3.0-Build anspielen konnte. Dabei handelt es sich um ein Raumschiff, welches exklusiv in Kooperation mit Intel entwickelt worden ist, um die neue SSD-Festplatten-Serie Optane 900P zu bewerben. Neben dem auffälligen Design dürfte der EMP-Angriff des Jägers am interessantesten sein. Ärgerlich, ist, dass das Raumschiff nur für Käufer der kostspieligen Festplatten (zwischen 400 und 600 US-Dollar!) gedacht ist, da es nur mit einem beiliegenden Code freigeschaltet werden kann. Als Ausgleich hat Intel die Veranstaltung gesponsert. An weiteren Stationen demonstrierten Entwickler ihre digitalen Werkzeuge zur Erstellung von neuen Welten. Sie veranschaulichten dort, wie Planeten, Galaxien sowie das Balancing von Raumschiffen und Waffen entstehen. Der Enthusiasmus der Entwickler war hier besonders zu spüren, da sie geduldig auf jede Frage der Fans eingehen. Sie erlaubten den Besuchern sogar, selbst Waffen zu individualisieren, von denen zwei Stück später als kleines Geschenk im Spiel landen werden.


Unter anderem demonstrierten die Entwickler ihre Werkzeuge zum Bau von Landschaften, Raumschiffen und Waffen. Viele Besucher nutzten die Gelegenheit für ein Gespräch.


In der Mitte der Eingangshalle des Capitols steht ein Modell des Sabre Raven. Er ist exklusiv den Käufern der sehr teuren Optane 900P-SSDs von Intel vorenthalten.

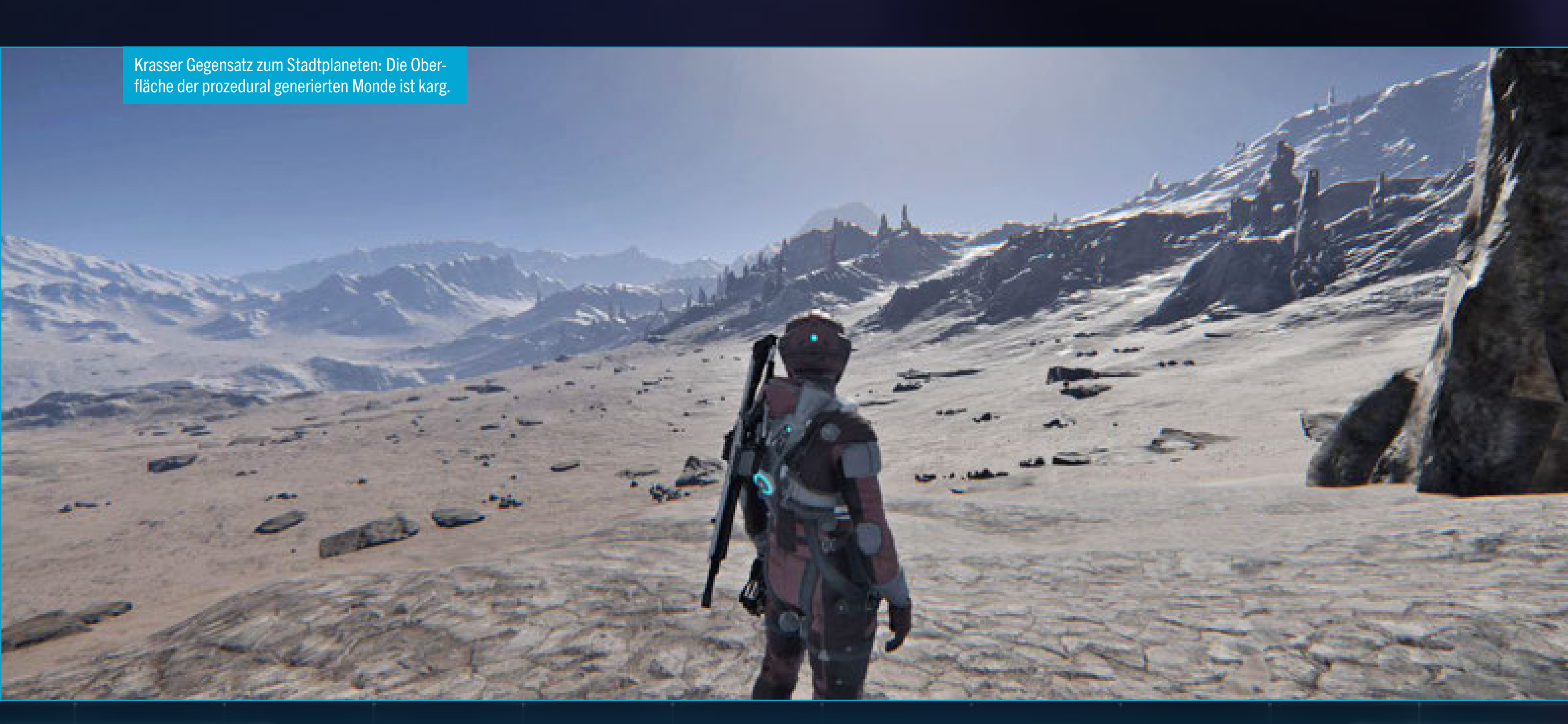
ren. Dem Monstrum hat man eine eigene Präsentation spendiert und Designer Tony Zurovec erklärt, dass damit ein völlig neues Gameplay-element Einzug hält: Forschung.

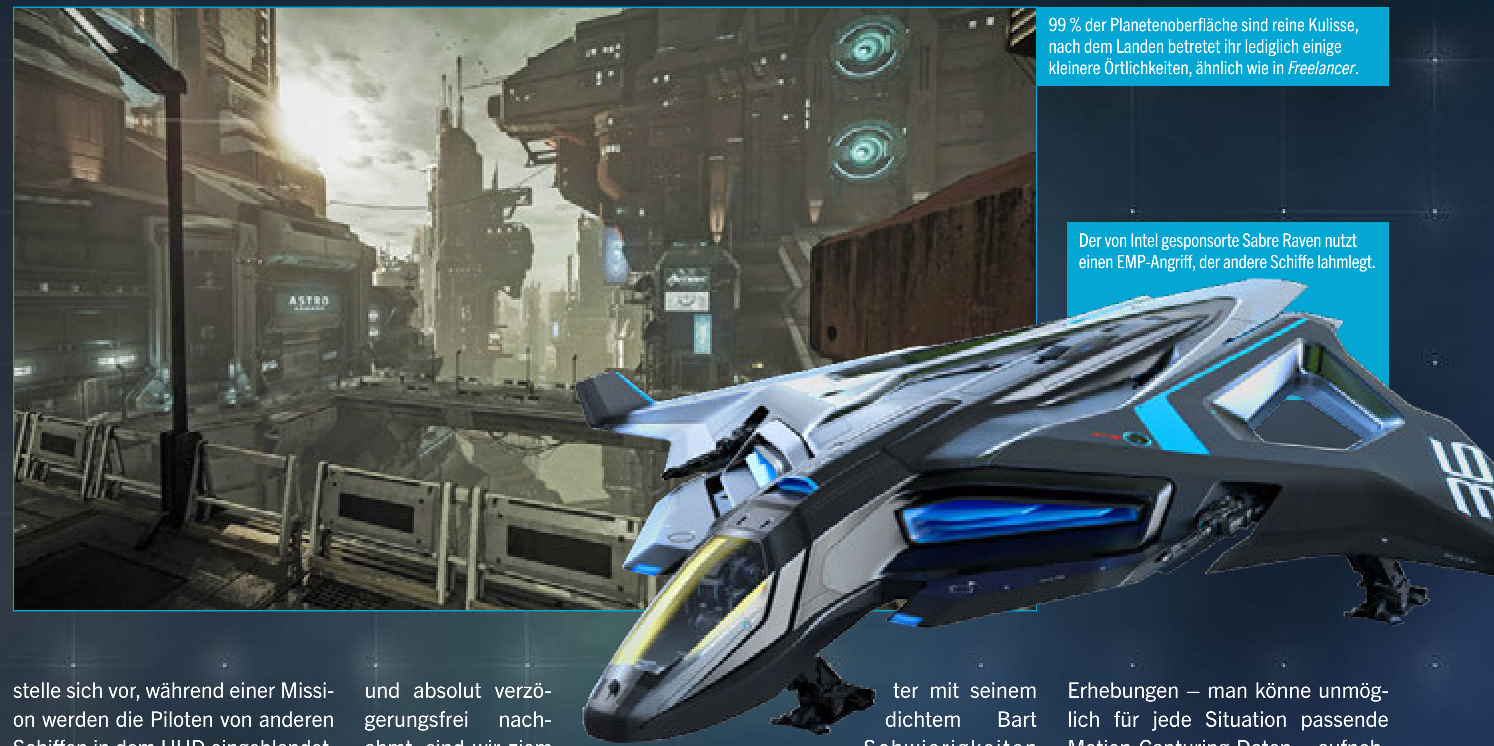
Bevor die Pioneer überhaupt auf einem Planeten, Mond oder Asteroiden landen kann, muss der erst mithilfe von kleineren Forschungsschiffen erkundet werden. Das passende Raumschiffmodell dazu nennt sich Terrapins. Damit können sowohl Scans und Vermessungen durchgeführt als auch Bodenproben entnommen werden. Erweist sich das untersuchte Land als potenziell ertragreich, kann es im nächstgelegenen Büro des UEE (United Empire of Earth) registriert und gekauft werden. Erst dann lässt sich die Pioneer dort landen und zum Außenposten am Boden umfunktionieren. Forschung, Bergbau, sogar die Produktion von Drogen sind möglich. Die Pionieer kann zum Dreh- und Angelpunkt von Handel werden, selbst wenn es eher zwielichtig zugehen sollte.

Star Citizen entwirft damit eine eigene Version des Housings, das man auch aus anderen MMOGs kennt. Nur dass mit dem „Haus“ weitaus mehr möglich ist und es auch einen spielerischen Nutzen hat, der Einfluss auf die Dynamik seiner Umwelt nehmen kann. Ob die Bodenstation in dem von der UEE überwachten Bereich aufgestellt wird, soll den Spielern überlassen sein. In ungeschützten Regionen könnte man zum Beispiel Sensoren platzieren oder Söldner anheuern, deutet Zurovec an. Da ist es wieder … wir beginnen zu träumen. Die Möglichkeiten von *Star Citizen* scheinen endlos. Aber welche Teile dieser kühnen Vision letztendlich im Spiel landen werden? Abwarten.

Von Angesicht zu Angesicht

Bereits als Realität stellt sich das Face-Over-IP-Feature heraus, welches die CitizenCon-Besucher im Foyer des Capitols an vier Anspielstationen ausprobieren konnten. Diese Technologie der Firma Faceware scannt den Gesichtsausdruck der Spieler und überträgt ihn auf die Spielfiguren. Zunächst haben wir uns gefragt, wie sinnvoll so ein Feature bei einem Spiel ist, in dem Gesichter hinter einem Helmvisor versteckt sind, doch Christopher Jones, Director bei Faceware, erklärt uns die Möglichkeiten: „Man


Krasser Gegensatz zum Stadtplaneten: Die Oberfläche der prozedural generierten Monde ist karg.



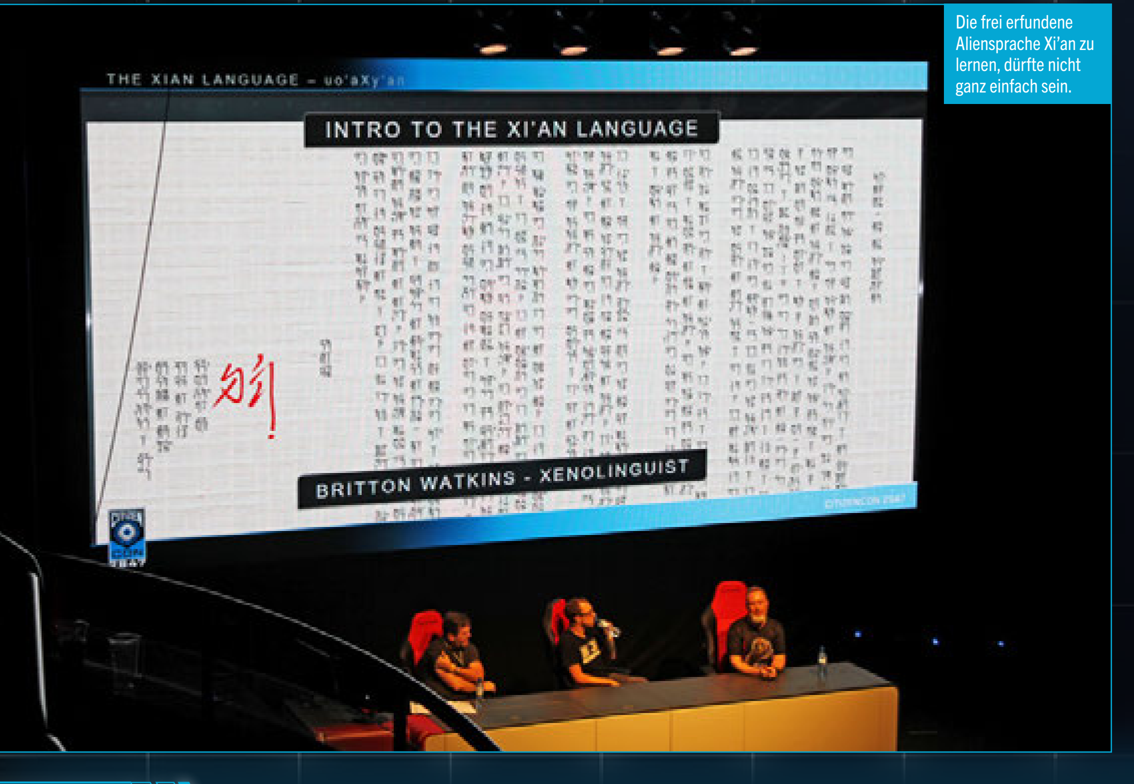
99 % der Planetenoberfläche sind reine Kulisse, nach dem Landen betretet ihr lediglich einige kleinere Örtlichkeiten, ähnlich wie in *Freelancer*.

Der von Intel gesponsorte Sabre Raven nutzt einen EMP-Angriff, der andere Schiffe lahmlegt.

stelle sich vor, während einer Mission werden die Piloten von anderen Schiffen in dem HUD eingeblendet, wenn man einen Kommunikationskanal öffnet", schwärmt er. „Auf diese Weise bekommt der Multiplayer eine weitere menschliche Note." Jones ist ebenso überzeugt davon, dass auf diese Weise die Hemmschwelle für Trolle deutlich höher wird. Auch wenn man dort nur einen Avatar des Spielers sieht, repräsentiert er stärker die eigentliche Person am Keyboard.

Wir setzen uns selbst an eine der Stationen und können uns davon überzeugen, dass die Technik ausgezeichnet funktioniert. Als unser Avatar unser Gesicht akkurat und absolut verzögerungsfrei nachahmt, sind wir ziemlich baff. Als Schauplatz dient eine Bar aus dem Star-Marine-Modul, wo die Technik sicherlich ebenso sinnvoll sein wird. Jones erklärt, es gebe lediglich Schwierigkeiten mit dichten Vollbärten. Auch Brillenränder machen Probleme – oder Frisuren, welche die Augenbrauen bedecken. Die Webcam muss in der Lage sein, den Mund und die Brauen des Spielers zu sehen, ansonsten kann es zu seltsamen Grimassen kommen. Wir schauen uns um: Das Gesicht der Frau neben uns wurde problemlos erkannt, während der Mann einen Platz weiter mit seinem dichten Bart Schwierigkeiten hatte. Die Entwickler wollen noch an Feinheiten arbeiten, weshalb die Face-Over-Ip-Technologie es wohl noch nicht in Alpha 3.0 schaffen wird. Aber sie soll kurz danach integriert werden, vielleicht in Version 3.1 oder 3.2.

Ein weiteres Zeugnis der Detailverliebtheit des Produktionsteams ist die Präsentation zum prozedural generierten Animationssystem. Zwar werden alle Bewegungen von Schauspielern aufgenommen, doch die können nicht auf alle Begebenheiten der Spielewelt reagieren. Treppen, Kanten, Abhänge, Erhebungen – man könne unmöglich für jede Situation passende Motion-Capturing-Daten aufnehmen, erklärt Animation Director Steve Bender. Daher habe man eine Lösung entwickelt, welche die Beine der Charaktere physikalisch korrekt zum Boden animieren lässt. Auf diese Weise treten die Figuren bei Treppen tatsächlich auf Stufen oder sie steigen korrekt über Felsen. Auch auf Abhängen sind die Gelenke der Beine und Füße entsprechend angewinkelt. Die bereits vorhandenen MoCap-Aufnahmen werden vom System an diese Variablen angepasst, sodass selbst in den entferntesten Winkeln des Universums alles stets überzeugend aussieht.



Die frei erfundene Aliensprache Xi'an zu lernen, dürfte nicht ganz einfach sein.

Verzeihung, sprechen Sie Xi'an?

Neben einem sehr, sehr technischen Vortrag zur Berechnung der Grafik beschäftigt sich eine weitere Präsentation am Nachmittag mit den Xi'an, einer der vier Alienrassen von *Star Citizen*. Das Team von Künstlern macht hier deutlich, dass sie sich selbst um banale Fragen viele Gedanken machen. Ziel soll es schließlich sein, eine überzeugende Alienkultur aus der Taufe zu heben, weshalb die Autoren und Grafiker sich überlegen müssen, wie die Xi'an schlafen, essen, sitzen, laufen, denken, lachen, weinen, scherzen, wehklagen, schreien, fluchen. Oder sich lieben. Das hilft auch dem Linguisten Britton Watkin, eine eigene Sprache für die Kultur zu entwerfen – inklusive Grammatik, umfangreichem Vokabular, Alphabet mit eigenen Schriftzeichen und Betonungsmustern. Völlig frei erfunden sei sie nicht, erklärt Watkin. Er habe sich bei der Entwicklung

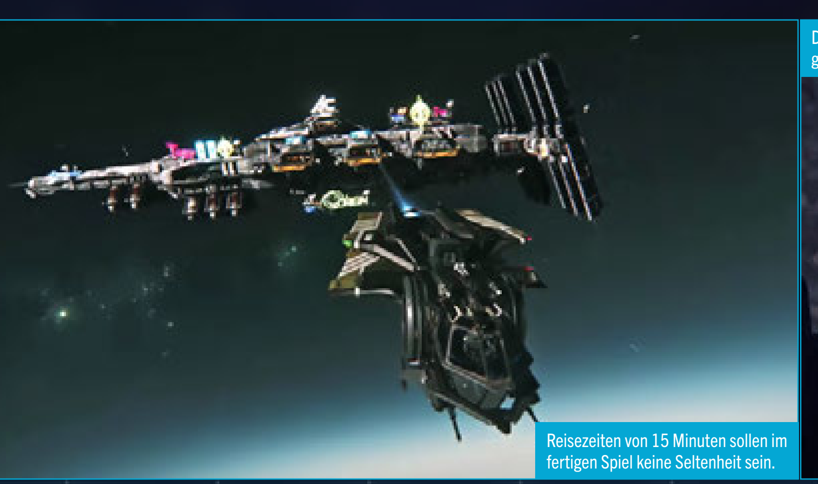
Auf der CitizenCon war bereits ein winziger Ausschnitt von Alpha 3.0 spielbar. Chris Roberts und Ehefrau Sandi Gardiner beantworteten die Fragen der Spieler.

an asiatischen Sprachen orientiert und sie für das Spiel umfangreich modifiziert. Trotzdem ist es sehr beeindruckend, wenn der Linguist das Publikum in Xi'an begrüßt. Und wer möchte, kann bald zurückgrüßen: Im Spectrum, dem offiziellem Forum von *Star Citizen*, wurde ein Bereich zum Lernen der Sprache eingerichtet (http://bit.ly/2ASV9Zb). Watkin wird zukünftig dort in Videotutorials besonders ambitionierten Spielern Xi'an lehren.

Nicht allein die eigens entworfene Aliensprache wirkt anziehend. Es fällt generell sehr leicht, sich in der fiktionalen Welt von *Star Citizen* zu verlieren. Das liegt vor allem daran, dass das virtuelle Universum mittlerweile eine umfangreiche Hintergrundgeschichte (Lore) erhalten hat. Selbst der auf der CitizenCon ausgehändigte Conference Guide ist zum Großteil aus der Sicht des Spieluniversums formuliert. Die Pioneer zum Beispiel wird sowohl im Heft als auch als Video auf der Bühne von der fiktiven Figur Silas Koerner vorgestellt. Das ist der CEO von Consolidated Outland, einem Raumfahrtkonzern mit revolutionären Fortschritten. Er ist einer von zahlreichen Protagonisten und Antagonisten der umfangreichen Hintergrundgeschichte, die mehrere Hundert Jahre umfasst. Wir blättern etwas weiter im Conference Guide und finden dort auch fiktionale Werbeanzeigen zu Yorm Shield Generators, Apocalypse Arms oder dem Bekleidungshersteller DMC. Mit jedem weiteren Monat verdichten die Autoren hinter dem Spiel das Universum, was auf den Vorträgen der CitizenCon zweifelsfrei spürbar war.

Die Sternenkarte nimmt Form an

Nach einem langen Tag mit Präsentationen, Demos und einer Grundsatzrede von Chris Roberts sind wir überzeugt davon, dass *Star Citizen* so langsam Form annimmt. Sandi Gardiners Vorfreude am Anfang der Konferenz können wir absolut nachvollziehen. Chris Roberts betont zwar, dass Alpha 3.0 nur ein kleiner Schritt auf dem Weg zum fertigen Projekt ist, doch nun scheinen die Komponenten endlich stärker ineinanderzugreifen. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Plan voller irrer Ambitionen tatsächlich umgesetzt werden kann, ist gestiegen. Die CitizenCon hat ebenso den Reiz der dauernd bestehenden Kommunikation mit der Community noch einmal unterstrichen. *Star Citizen* dürfte das erste Großprojekt in der Spieleindustrie sein, dass man als Außenstehender von Anfang bis Ende verfolgen kann. In kleinem Rahmen war dies bisher allein bei Indie-Projekten wie *Nuclear Throne* möglich. Blicken wir in die Vergangenheit, stellen wir vor allem eines fest: Auch mit großen Budget im Rücken sind Spieleprojekte komplex und voller Fallen, in die Entwickler tappen können. Selbst wenn *Star Citizen* letzten Endes scheitern sollte, ist es eine beeindruckende Dokumentation darüber, wie schwierig die Entwicklung von Spielen tatsächlich ist. Diese Einsichten in die Produktion inklusive aller Zeitpläne sind schon an für sich eine wertvolle, einmalige Leistung für die Industrie. Dass dabei quasi als Abfallprodukt auch noch die ambitionierteste Weltraum-Simulation aller Zeiten entsteht, ist fast schon zweitrangig. ❑



Reisezeiten von 15 Minuten sollen im fertigen Spiel keine Seltenheit sein.



Dank mobiGlass-Interface habt ihr stets Zugriff auf allerlei Tools wie die Sternenkarte.



Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Termin: 2018

Vorbei die Zeiten der Dämonen und Zeitreisen, Allianz und Horde geben sich (endlich?) wieder gepflegt gegenseitig auf die Mütze.

World of Warcraft: Battle for Azeroth

Alle Welt hatte damit gerechnet und Blizzard enttäuschte nicht: Auf der BlizzCon 2017 wurde mit *Battle for Azeroth* das nächste Add-on zu *WoW* angekündigt. Wir verraten euch, was euch auf dem Weg zur neuen Maximalstufe 120 erwartet.

Von: Sascha Lohmüller



VERBÜNDETE VÖLKER

Der Traum vieler *WoW*-Zocker wird wahr: Subraces werden endlich ins Spiel gepackt – zumindest fast …

Das Thema des neuen Add-ons ist ziemlich deutlich: Allianz und Horde brennen gegenseitig ihre Städte nieder und befinden sich in einem allumfassenden Krieg. Wer da etwas zwischen den Stühlen sitzt, ist logisch: bisher neutrale Rassen, die mit beiden Fraktionen zusammenarbeiteten. Um genau die geht es bei den „verbündeten Völkern". Im Verlaufe mehrerer Questreihen versucht ihr, die Damen und Herren im Krieg auf eure Seite zu ziehen. Allerdings ist das Ergebnis vorgegeben, zumindest bei den ersten sechs Alliierten – die Nachtgeborenen, die Hochbergtauren und die Zandalar-Trolle verstärken die Horde, Dunkeleisenzwerge, Leerenelfen und Lichtgeschmiedete Draenei treten der Allianz bei. Der Clou daran: Habt ihr die Quest beendet, könnt ihr euch auch Charaktere der neuen Rasse erstellen. Die kommen mit eigenen Fertigkeiten, Individualisierungsoptionen und Klassenauswahl daher und starten auf Stufe 20. Und: Weitere Verbündete sollen folgen.

Leerenelfen, Nachtgeborene, Hochbergtauren, Lichtgeschmiedete Draenei – warum die eigentlich neutralen Völker bald einer Fraktion beitreten, erfahren wir in diversen Questreihen.

UNERFORSCHTE INSELN

Auf Indiana Jones' Spuren: In *Battle for Azeroth* erforschen und plündern wir abgelegene Eilande.

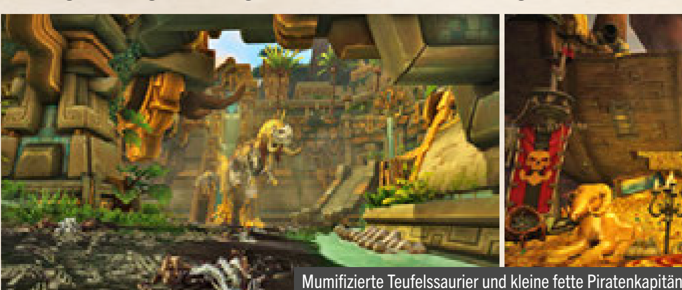
In *Mists of Pandaria* waren sie noch allgegenwärtig, aber mit den letzten beiden Erweiterungen verkamen sie zur absoluten Randnotiz: Szenarien. Diese Mini-Instanzen für drei Spieler, bei denen man weder Tank noch Heiler benötigt, sind eine wirklich schöne Beschäftigung für gelangweilte Schadensausteiler. Nun feiern sie ein Comeback auf hoher See, denn im Auftrag diverser NPCs kapern wir mit zwei Mitspielern ein Schiff und gehen auf Schatzsuche. Auf den kleinen Inseln erwarten uns dann unterschiedlichste Aufgaben, Gegner, Belohnungen und sogar Modifikatoren, selbst wenn wir das Gebiet in der Vergangenheit schon einmal besucht haben. Extra: Neben besonders cleveren KI-Gegnern prügeln wir uns – wenn gewünscht – auch mit anderen Spielern im PvP um die Eilande.

Die toten Hozen: Hier bevölkern Affen die Insel – Zeit, aufzuräumen.

DUNGEONS & RAIDS

Auch für organisierte Spielergruppen gibt es in *BfA* wieder mehr als genug zu tun – in Mythic+ und Co.

PvP, Quests und dergleichen in allen Ehren, aber der Großteil der Spieler wird auf Maximalstufe wieder eines von zwei Dingen tun: mit einer größeren Gruppe durch die Raids tingeln oder mit einem eingespielten kleinen Team durch Mythic+-Dungeons hetzen. Denn beides ist natürlich auch im neuen Add-on möglich. Am 5er-Dungeon-System rüttelt Blizzard aufgrund des großen Erfolges daher auch nicht. Die zehn neuen Dungeons (Freehold, Atal'Dazar, Tol Dagor, Waycrest Manor, Shrine of the Storm, Siege of Boralus, Temple of Sethraliss, The Underrot, Kings' Rest und Kezan) sind in den gewohnten drei Schwierigkeitsgraden spielbar und lassen sich danach im Mythic+-Part hochskalieren. Bei den Raids gab es bisher nur Details zum Start-Schlachtzug. In Uldir, Halls of Control auf Zandalar, bekämpft ihr acht Bosse in einer alten titanischen Quarantäneeinrichtung. Allerdings verrieten die Entwickler, dass es später im Add-on auch noch Naga-Königin Azshara an den Kragen geht.



Mumifizierte Teufelssaurier und kleine fette Piratenkapitäne – in den Dungeons und Raids wartet wieder viel Abwechslung.

HEART OF AZEROTH

Unsere *Legion*-Waffen haben ausgedient, ohne Artefakt sind wir aber auch im neuen Add-on nicht unterwegs.

Neben der Kriegsstory gibt es in *BfA* noch einen Subplot: Der namensgebende Planet, in dem ja eine Titanenseele schlummert, liegt nach der Schlacht gegen die Legion im Sterben. Weil wir als selbstlose Helden natürlich bei der Heilung helfen, vermacht uns Azeroth eine Artefakt-Halskette. Die leveln wir auf, indem wir das Material Azerite sammeln – in Raids, Dungeons, auf Schatzinseln oder Schlachtfeldern. Im Grunde funktioniert das System also wie die Artefaktmacht. Der Unterschied: Die Halskette verfügt über keinen eigenen Talentbaum, stattdessen schalten wir immer neue Upgrades für drei andere Rüstungsslots frei.

WARFRONTS

Mit den Warfronts kehrt *Warcraft* zu seinen Ursprüngen zurück – zumindest teilweise.

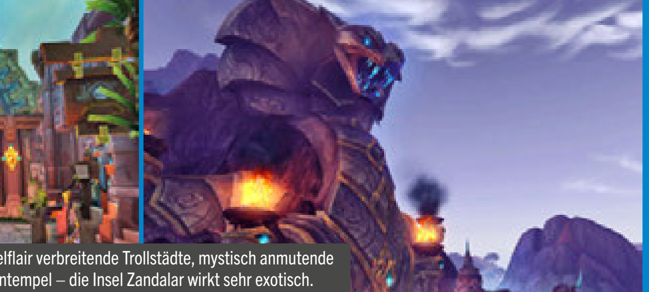
Ein Hauch von *Warcraft 3* weht künftig durch die WoW'sche Onlinewelt, denn das Gameplay in den Warfronts orientiert sich stark an den Echtzeitstrategieschlachten des Klassikers. Die Spielercharaktere nehmen dabei im Grunde die Rolle der Helden aus *WC3* ein. In einem 20er-Team arbeitet ihr also daran, eure Basis auszubauen, Kartengebiete zu erobern, Upgrades zu erforschen und Einheiten auszubilden. Wer mag, kann sich sogar komplett auf das Sammeln von Ressourcen beschränken. Statt wie in Raids gegen einzelne Bosse anzutreten, messt ihr euch in den Warfronts zudem mit richtigen NPC-Armeen, inklusive Anführer natürlich.

NEUER KONTINENT: ZANDALAR

Passend zum Kriegssetting, in dem Allianz und Horde von fast vollständig eigenen Kontinenten aus agieren, verbündet sich die Horde mit der Troll-Inselnation Zandalar – samt Flotte.

Zandalar ist die eigentliche Heimat der Trolle, das Imperium wurde jedoch während des Kriegs der Urahnen zerstört und versank fast ganz im Meer. Übrig blieb nur eine weitestgehend isolierte Insel, weswegen die Zandalari eine riesige Flotte aufbauten. Im Zuge des neuen, großen Krieges schließen sich die Trolle nun der Horde an. Die Insel ist unterteilt in die drei Zonen Vol'dun (ein ehemaliger Dschungel, der durch einen Angriff der Al'Akir in eine Wüste verwandelt wurde; hier leben die niedlichen, fuchsartigen Vulpera und die fiesen, schlangenartigen Sethrak), Nazmir (ein ehemaliges, nun halb versunkenes und dadurch in einen Sumpf verwandeltes Waldgebiet; Heimat der bösartigen Bluttrolle) und Zuldazar (regiert von König Rastakhan; enthält die Hauptstadt und somit den Horde-Hub; wird von einer Rebellion im Inneren und den Bluttrollen aus Nazmir bedroht). In diesen drei Zonen leveln Horde-Spieler auf Stufe 120, Allianz-Mitglieder betreten die Insel erst auf der Maximalstufe.



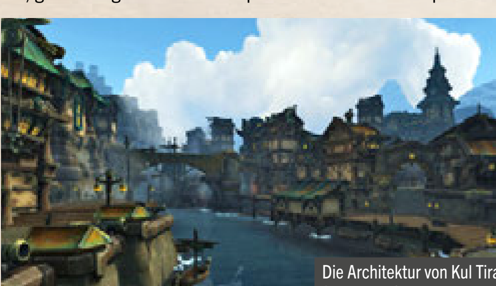


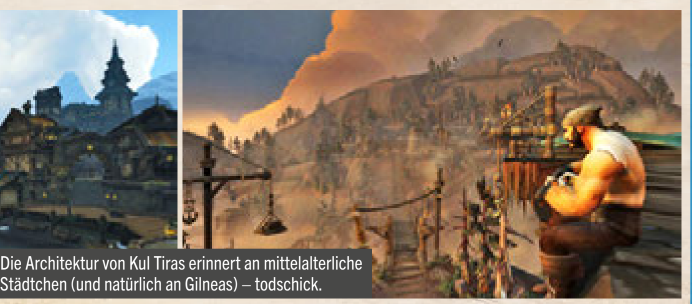
Dschungelflair verbreitende Trollstädte, mystisch anmutende Schlangentempel – die Insel Zandalar wirkt sehr exotisch.

NEUER KONTINENT: KUL TIRAS

Während die Horde sich mit den Zandalar-Trollen verbündet, findet auch die Allianz einen neuen Partner, der sie mit dringend benötigten Schiffen versorgt: das Inselreich Kul Tiras.

Die Gründer von Kul Tiras spalteten sich einst von der Nation Gilneas ab und blieben lange unter sich. Für eines sind sie jedoch berühmt: die wohl mächtigste Flotte Azeroths. Heute wird die Insel von vier großen Häusern regiert, die unsere Hilfe benötigen. In Tiragarde Sound etwa haben die Bewohner Probleme mit Piraten, gleichzeitig finden Allianz-Spieler hier auch die Hauptstadt und somit ihren Hub für die Expansion. Regiert wird die Zone übrigens von Jainas Mutter Katherine Proudmoore. In Drustvar, einer bewaldeten Bergregion, die unter einem Fluch leidet, hat man andere Probleme: Lady und Lord Waycrest, die Anführer des regierenden Hauses, sind spurlos verschwunden. Dadurch liegt die für Kul Tiras so wichtige Rüstungsindustrie brach. Im grünen Stormsong Valley schließlich regiert das namensgebende Haus Stormsong. Die Bevölkerung ist tief religiös und die hier produzierten Schiffe werden von den „sea priests" geweiht, allerdings werden die Werften von einer uralten Macht attackiert.





Die Architektur von Kul Tiras erinnert an mittelalterliche Städtchen (und natürlich an Gilneas) – todschick.

PVP & SKALIERUNG

Neben den großen Features gibt es mit *BfA* (und davor) noch viele weitere Ergänzungen. Wir fassen zusammen.

In Sachen PvP ändert sich einiges: Zwei neue Arenen und ein neues Schlachtfeld warten auf willige Kämpfer, auch Brawls werden erweitert. Zudem wird die Trennung von PvE- und PvP-Servern aufgehoben. Nun entscheidet jeder Spieler einzeln, ob er PvP aktiv haben möchte. Für das erhöhte Risiko soll es dann den ein oder anderen kleineren Bonus beispielsweise auf Erfahrung und Ruf geben. Auch schick: Bereits mit Patch 7.3.5 skalieren die Zonen der alten Welt wie die *Legion*-Pendants. Alle Classic-Zonen haben dann eine Levelrange bis zu Stufe 60, BC und WotLK bis 60-80 und so weiter.

In *Railway Empires* stehen dem Spieler rund 40 Lokomotive und 30 Waggons zur Auswahl. Für deren Authentizität bürgt Entwickler Gaming Minds

PC GAMES SNEAK PEEK

Railway Empire

Von: Matti Sandqvist

Mit Volldampf nach Worms! Unsere Leser durften das kommende Tycoon-Spiel bereits jetzt testen.

UNSERE SNEAK PEEK

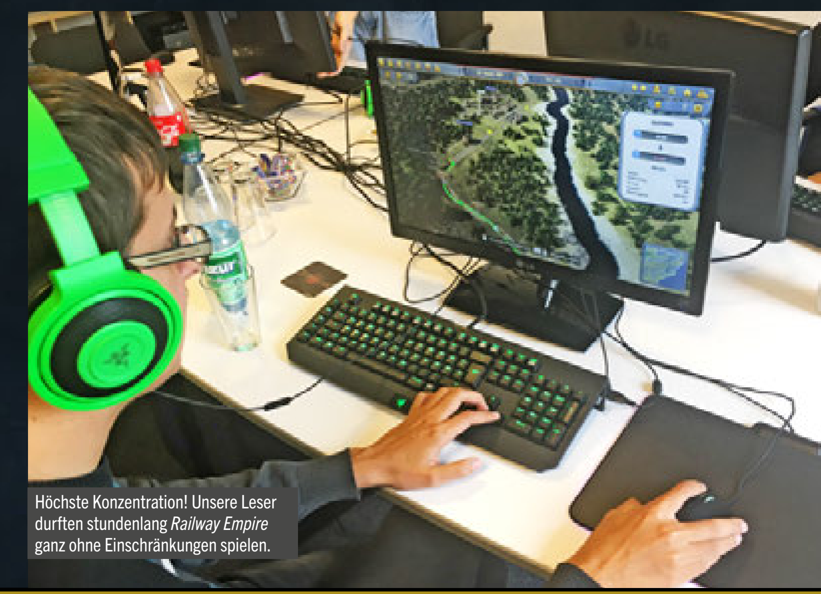
Immer wieder geben wir PC-Games-Lesern die Möglichkeit, sich für eines unserer Sneak-Peek-Events zu bewerben. Bei diesen Veranstaltungen laden wir Interessierte dazu ein, ein vielversprechendes Spiel auszuprobieren, das sich noch in Entwicklung befindet. In der Regel finden diese Termine in unseren Räumlichkeiten statt, ab und zu – wie im Fall von *Railway Empire* – besuchen wir aber gemeinsam das Entwicklerteam oder den verantwortlichen Publisher. Wer sich für eine künftige Sneak Peek bewerben möchte, sollte einfach regelmäßig auf unserer Webseite pcgames.de vorbeischauen, um die Gelegenheit nicht zu verpassen!

Daniel Dumont gehört zu den dienstältesten und zugleich auch namhaftesten deutschen Entwicklern – zumindest wenn es um Wirtschafts- und Aufbausimulationen geht. Seit 1997 ist er in der hiesigen Spielebranche tätig, zu den bekanntesten Titeln aus seinem Hause gehören unter anderem der Wirtschaftsimulationsklassiker *Patritzier 2* (2000), der einstmals große *Anno*-Konkurrent *Port Royale* (2003) und das actiongeladene Weltraumabenteuer *Darkstar One* (2006). Insgesamt kann das aus Mönchengladbach stammende Urgestein auf mehr als zehn erfolgreiche Projekte zurückblicken, die unter seiner Leitung entstanden sind – für die schnelllebige Spieleentwicklerlandschaft ist das eine ganze Menge!

Mit *Railway Empire* wollen Dumont und sein Team bei Gaming Minds an den vorherigen Erfolgen anknüpfen. Die Eisenbahn-Simulation soll den vielen ehemaligen *Railroad Tycoon*-Fans neues Futter bieten und führt uns so ins Nordamerika der 1830er Jahre. Dort gilt es – wie in Sid Meiers Meisterwerk aus den Neunzigern – ein Eisenbahnimperium zu errichten, indem man unter anderem fleißig Schienen verlegt, authentische Lokomotiven der Zeit einkauft, Fabriken errichtet und natürlich darauf achtet, dass die Finanzen stimmen. Insgesamt können wir fast ein ganzes Jahrhundert Eisenbahngeschichte erleben, denn schließlich soll das Unternehmen erfolgreich bis in die 1930er Jahre geführt werden.

Die passenden Probanden

Ob *Railway Empire* nun das Zeug hat, aktuellen Konkurrenztiteln wie *Transport Fever* das Wasser zu reichen oder sie gar zu übertrumpfen, konnten drei unserer treuen Leser schließlich selbst prüfen. In Zusammenarbeit mit dem verantwortlichen Publisher Kalypso luden wir das Trio nach Worms ein, wo sie drei Monate vor dem Release die aktuellste Entwicklerversion ausgiebig spielen konnten. Zudem standen der zuständige Game Designer Christian Günter, Community Manager Lars Racky und PR-Manager Bernd Berheide den Dreien mit Rat und Tat zur Seite und beantworteten alle anfallenden Fragen. An dieser



Höchste Konzentration! Unsere Leser durften stundenlang *Railway Empire* ganz ohne Einschränkungen spielen.

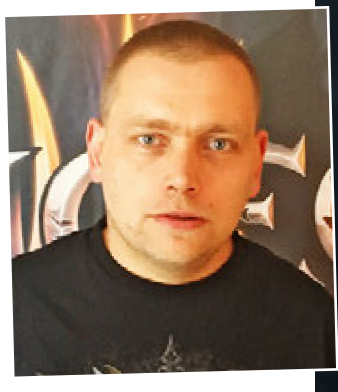


Der Game Designer Christian Günter (li.) von *Railway Empire* mit unserem Leser-Trio: Tobias Keller, Marko Möbius und Thorsten Köchy (von links nach rechts).

MARKO MÖBIUS (41)

„Endlich sieht man den technischen Fortschritt!"

Optisch finde ich Railway Empire perfekt. Das ist auch ein wenig das, was man in den vergangenen Jahren im Genre vermisst hat. Endlich sieht man den technischen Fortschritt der letzten Jahre! Das Handelssystem finde ich ebenfalls richtig interessant, auch wenn mich die Menge der unterschiedlichen Güter anfangs ein wenig erschlagen hat.



Stelle möchten wir uns nochmals für die Ermöglichung dieses Events und die sehr herzliche Betreuung seitens Kalypso Media bedanken!

Wie für unsere anderen exklusiven Sneak Peeks war es für uns wichtig, dass sich alle drei eingeladenen Leser im Genre gut auskennen und mit den wichtigsten Aufbau-Simulationsspielen schon erste Erfahrungen gesammelt haben.

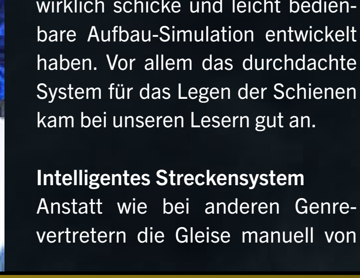
Mit Marko (41), Thorsten (37) und Tobias (29) hatten sich auch genau die Richtigen für die Veranstaltung gemeldet. Alle drei gaben an, dass sie sich seit mehreren Jahren für Tycoon-Spiele interessieren und zwei von ihnen haben obendrein ein Faible für Modelleisenbahnen. Titel wie *Transport Fever* sowie die *Railroad Tycoon*-Reihe gehören neben vielen anderen Aufbau-Simulationen auch heute zu ihren Lieblingsspielen. Kurzum: Unser Trio repräsentierte genau die Zielgruppe von *Railway Empire*, weshalb deren Ersteindruck unserer Meinung nach auf die meisten Genre-Fans übertragbar ist.

Die Strategiespezialisten

Doch bevor sich unsere drei Leser um die Errichtung ihrer ganz eigenen Eisenbahnimperien kümmern durften, hielten PR-Manager Bernd Berheide und Game Designer Christian Günter von Gaming Minds einen kurzen Vortrag über die Geschichte von Kalypso Media und den aktuellen Entwicklungsstand von *Railway Empire*.

Dabei erfuhren unsere Leser, dass sich der in Worms ansässige Publisher auf Strategiespiele spezialisiert hat und insgesamt über 100 Mitarbeiter an acht Standorten in Deutschland, Großbritannien und den Vereinigten Staaten beschäftigt. Die wohl größten Erfolge haben die Rheinland-Pfälzer mit Spielen wie *Sins of a Solar Empire* (2008) und *Tropico 5* (2014) gefeiert. Der mit *Railway Empire* beauftragte Entwickler Gaming Minds wurde hingegen bereits 1992 in Gütersloh gegründet und wird seit Mitte 2009 von Daniel Dumont geleitet. In den letzten Jahren entstanden bei dem westfälischen Studio Spiele wie *Rise of Venice* und *Grand Ages: Medieval*, die allesamt von Kalypso herausgebracht wurden.

Game Designer Christian Günter beleuchtete für unsere Leser hingegen die Besonderheiten von *Railway Empire* und warnte sie zudem davor, dass die spielbare Version noch einige kleine Macken habe. Zum Beispiel sollten unsere Leser im Grafikmenü unbedingt noch V-Sync einschalten, damit es in der von ihnen gespielten Fassung keine Probleme beim Scrollen gibt. Doch insgesamt hinterließ die für die Sneak Peek vorbereitete Version einen sehr ordentlichen Eindruck. Das dürfte auch daran liegen, dass sich die Jungs und Mädels von Gaming Minds seit Jahren im Genre auskennen und mit *Railway Empire* eine wirklich schicke und leicht bedienbare Aufbau-Simulation entwickelt haben. Vor allem das durchdachte System für das Legen der Schienen kam bei unseren Lesern gut an.



Intelligentes Streckensystem

Anstatt wie bei anderen Genrevertretern die Gleise manuell von



Bevor es mit dem Spielen losging, hielt Game Designer Christian Günter einen Vortrag über die aktuellste Version des Spiels.



Waren werden nicht nur in Städten hergestellt. Bauernhöfe liefern uns zum Beispiel Getreide und Fleisch.

Stadt zu Stadt zu ziehen, gibt man uns in *Railway Empire* nämlich sogleich einen Streckenvorschlag, den man aber noch selbst variieren kann. So kann man sich zum Beispiel für eine kostspielige Variante entscheiden und bereits bei leichten Steigungen Tunnel bauen lassen oder eben sparsam sein und den Lokomotiven ein wenig mehr zumuten. Was sich aber auf die Dauer rechnet, müssen die Spieler natürlich selbst herausfinden. Thorsten bescheinigt dem System gar eine sehr gute Note und sagt, dass das Verlegen trotz der frühen Version super läuft – für ihn sei das neben dem Warenkreislaufsystem schließlich das Wichtigste in einem *Transport Tycoon*-ähnlichem Spiel.

Ähnliches sagt Thorsten auch zur Optik von *Railway Empire*: „Die Grafik ist der Hammer! Vor allem, wenn man in die Perspektive der Lok wechselt und sich dann umschaut, ist die Landschaft einfach detailliert und sieht zudem spektakulär aus.“ Daher wünscht er sich einen Screenshot-Modus für das Spiel und hat die Bitte auch Game Designer Christian Günter vorgetragen. Wer weiß, vielleicht finden die Entwickler ja die Zeit, das kleine, aber feine Feature noch vor dem Release im Januar einzubauen. Auch Marko ist mit der Grafik sehr zufrieden und bezeichnet sie gar als perfekt. „Das ist auch etwas, was man im Genre in den vergangenen Jahren ein wenig vermisst hat: In *Railway Empire* sieht man die technischen Entwicklungen der letzten Jahre ungemein gut.“, zieht unser Leser sein Resümee.

Masse ist klasse?

Apropos Handelssystem: Auch hier sind die Leser sehr zufrieden. Zum einen gibt es genügend Waren, die es zu verkaufen gilt. Zum anderen kam es bei allen gut an, dass die Städte mit der Zeit wachsen und sich so auch deren Bedürfnisse verändern – so bleibt das Spiel auch nach mehreren Spielstunden abwechslungsreich und herausfordernd. Marko war aber von der schieren Menge an unterschiedlichen Gütern ein wenig erschlagen und meinte, dass es vielleicht besser wäre, wenn man zu Beginn mit nur mit einer Handvoll verschiede-

THORSTEN KÖCHY (37)

„Ich würde mir *Railway Empire* kaufen.“



Für mich kommt es in einem Eisenbahn-Tycoon-Spiel vor allem darauf an, dass das Verlegen der Gleise gut funktioniert und das Warenkreislaufsystem viele Optionen bietet. Ich bin mit beiden Dingen rundum zufrieden und würde nach meiner jetzigen Erfahrung Railway Empire gleich zum Release kaufen.



Eines der größten Naturwunder der Erde, der Grand Canyon, ist auch im Spiel eine echte Augenweide.



Zu Beginn des Spiels legt ihr eine Stadt fest, in der ihr anfangt. Die Weiler werden mit der Zeit zu echten Metropolen.

TOBIAS KELLER (29)

„Die Bedienung und Optik sind klasse!"



Mir hat Railway Empire richtig gut gefallen. Sowohl die Bedienung als auch die Optik ist klasse. Was ich mir aber noch wünschen würde: Die Passagiere sollten Zufriedenheitswerte und Ziele bekommen. So kommen mir sie fast schon wie die andere Fracht vor.

ner Waren handeln müsste. Eventuell werden die Entwickler dies noch berücksichtigen.

Auch mit dem Interface ist man bei unserer Sneak Peek zufrieden. Zwar brauchte Marko zum Beispiel ein wenig Zeit, um die einzelnen Bedienelemente auseinanderzuhalten, doch dank der jetzt schon eingebauten Hilfe-Funktion kommt man seiner Meinung nach stets zurecht. Auch die etwas komplizierteren Spielmechaniken, wie etwa das Stellen von Signalen, werden ausreichend erklärt, sodass man damit keine Probleme bekommt. Hier stimmt auch Tobias zu: „Man braucht eine Weile, bis man mit den vielen Bedienelementen klarkommt. Aber das ist so wie bei allen anderen Genrevertretern und hat mich am Ende nicht wirklich gestört."

Mit dem Setting in den USA der 1830er-Jahre ist Tobias ebenfalls rundum zufrieden und findet zudem die Umsetzung klasse. Das Gleiche sagen auch die beiden anderen, aber mit dem Zusatz, dass sie sich später auch andere Szenarien – etwa Europa – durchaus als DLCs vorstellen könnten. Jedoch merkt Thorsten an, dass die Erweiterungen zu einem fairen Preis angeboten werden sollten. Ein eher ungewöhnliches Setting etwa in Indien fände er zum Beispiel so richtig interessant.

Alles gut soweit

Bedeutende Kritikpunkte hat das Trio für *Railway Empire* nicht wirklich. Am Ende sind es eher Kleinigkeiten wie etwa, dass das Spiel im jetzigen Zustand im Abrissmodus nicht pausiert oder dass man für einige Spielmechaniken eine gewisse Eingewöhnungsphase braucht. Doch der Gesamteindruck ist nach der Sneak Peek derart positiv, dass sich alle drei Leser sehr gut vorstellen können, das Spiel gleich zum Release zu kaufen. Uns wundert es nicht, schließlich sieht *Railway Empire* nicht nur schick aus, sondern ist dank der einfachen Bedienung leicht zugänglich, aber bietet mit seinem Handelssystem und den unterschiedlichen Loks genügend Tiefgang für eine vielversprechende Aufbau-Simulation. Wir sind schon sehr gespannt auf den Release und hoffen darauf, dass es im Januar endlich einen würdigen Nachfolger für Sid Meiers Meisterwerk gibt! ❑

Ihr könnt jederzeit in die Lok-Perspektive wechseln und so die detailliert ausgearbeiteten Landschaften genießen.

Monster Hunter World

Von: Katharina Reuß

Wenn einer eine Reise tut, so kann er was erlegen. Einen Rathalos zum Beispiel. Oder einen Groß-Jagras. Wir waren auf einer Expedition in fremden Landen unterwegs und haben große Beute mitgebracht.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 26. Januar 2018

Japan, Land der Monster (*Godzilla*), Monstersammler (*Pokémon*), Monsterjäger (*Monster Hunter*): Wir wurden nach Fernost in Capcoms Hauptquartier in Osaka eingeladen, wo wir jede Menge Untiere unschädlich gemacht und innerhalb von zwei Tagen die ersten zehn Stunden des Action-Rollenspiels *Monster Hunter World* erlebt haben. Merke: Wenn es um Leben oder Tod geht, ist der Jetlag sofort wie weggeblasen!


Brennen im Hals: Wenn ein Anjanath wütend wird, fängt er an, Feuer zu spucken.

Segel setzen

Unsere Anreise läuft glücklicherweise glimpflicher ab als die unserer Spielfigur in *Monster Hunter World*. Die erleidet nämlich Schiffbruch, kurz bevor wir in der sogenannten neuen Welt anlegen, um dort mit unseren Jägerkollegen das Tierreich zu erforschen. Fairerweise müssen wir erwähnen, dass die Navigatoren keine Schuld daran trifft, dass das Expeditionsboot zerschellt: Zwischen den Wellen erhebt sich urplötzlich eine dampfende Masse aus Gestein und Lava. Ist es ein Berg? Ist es ein Monster? Auch wenn die Antwort wenig überraschend ausfällt, so ist die hautnahe Begegnung mit einem haushohen Ungetüm, dessen Rücken als Rahmen für das Steuerungstutorial dient, doch atemberaubend und ehrfurchtgebietend. Zum Glück ist Land in rettender Nähe und die Seilkanone am Arm unseres Helden voll funktionsfähig. Mit Haken und Strang pinnen wir uns an einem aufgeschreckten Flugmonster fest und lassen uns in Sicherheit tragen. Nebenbei retten wir unsere „Handlerin", die ebenfalls auf dem Riesenmonster festsitzt – bei ihr werden wir uns in Zukunft unsere Jägeraufgaben abholen.

Astera, neue Heimat

In unserer Abwesenheit hat der Rest der Kompanie Zuflucht in der nächsten Siedlung – Astera genannt – gefunden, die an den Klippen der neuen Welt errichtet wurde und mit Windrädern, riesigen Treppen und einem Schiffswrack auf einem Berggipfel, das über die Bucht schaut, einen atemberaubenden Anblick bietet. Die Botaniker pflanzen die ersten Heilkräuter, der Schmied feuert den Ofen an und die Palicos wetzen die Kochmesser. Auch wir wollen zum Gedeihen der Kolonie beitragen und brechen zur ersten Expedition auf den wilden Kontinent auf. Ein paar Jagras sollen wir erlegen, kleine, flinke Reptilien, die wie Löwen im Rudel jagen. Davor entscheiden wir uns für eine von 14 (!) verschiedenen Waffenarten, vom klassischen Schild mit Schwert bis zum unkonventionellen Jagdhorn ist für jede Spielweise das passende Handwerkszeug enthalten. Und das ist nur der Anfang. Sobald wir Beute mit nach Hause bringen, verarbeiten wir Knochen, Felle, Schuppen und Federn weiter zu noch besseren Kampfwerkzeugen mit verschiedensten Boni und Bewegungsmustern. Anders als bei vergleichbaren Action-Rollenspielen sind wir zu keinem Zeitpunkt auf eine bestimmte Rolle festgenagelt, denn nicht unsere Figur levelt auf, sondern die Ausrüstung. Mit einem Besuch in der Umkleidekabine schulen wir um vom hammerschwingenden Nahkämpfer zum wendigen Bogenschützen.

Willkommen im Dschungel

Doch diese Feinheiten sind noch nicht wichtig, als wir zum ersten Mal einen Blick auf die unberührte Idylle der neuen Welt werfen. *Monster Hunter* war schon immer bekannt für die liebevoll und gleichzeitig überzeugend umgesetzte fantastische Um- und Tierwelt. *Monster Hunter World* erreicht dabei noch nie dagewesene Dimensionen: Farne wehen in einer lauen Brise, Eichhörnchen-artige Nager spielen im Laub, in den kristallklaren Tümpeln wimmelt es vor Fischen. Und dann erblicken wir die ersten größeren Tiere: Eine Herde Aptonoth grast friedlich in einem Flussdelta. Die gutmütigen Riesen erinnern nicht zufällig an Hadrosaurier – damit die Lebewesen überzeugend wirken, hat sich das Team von *Monster Hunter* von lebendigen und ausgestorbenen Kreaturen der ganzen Welt inspirieren lassen. Nicht weit entfernt stromert eine Gruppe Kestodon umher. Von den bipedalen Reptilien mit dem gepanzerten Schädel halten wir uns aber zunächst lieber fern, denn auch wenn es sich um Grasfresser handelt, neigen die Männchen zur Aggression.

Wo Spieler früher noch Ladebildschirme zwischen den einzelnen Bereichen der Welt erdulden mussten, erkunden wir die unterschiedlichen Gebiete des Waldes ganz nahtlos, dringen tiefer ins Dickicht ein, lauschen der tropischen Geräuschkulisse, erklimmen Lianen, sammeln Moos in tiefen Höhlen und beobachten schwebende Pilzsporen auf einer Lichtung. Die Einwohner der neuen Welt folgen einem Tagesablauf, und wie wir später am eigenen Leib erfahren, hat die künstliche Intelligenz – oder besser gesagt, haben die künstlichen Instinkte – der ansässigen Lebewesen ganz verblüffende Tricks auf Lager.

Nicht weit vom Basislager entfernt treffen wir auf das gesuchte Jagras-Rudel. Einzeln mögen die Fleischfresser keine Gefahr darstellen, aber als Herdenprädatoren verstehen sie es, uns in den Rücken zu fallen, uns zu umkreisen und mit kleinen Attacken mürbe zu machen. Kluges Ausdauer-Management und punktgenaues Ausweichen sowie Blocken führen uns dennoch rasch zum Triumph und mit einem Rucksack voller Jagras-Materialien kehren wir in die Basis zurück. Unsere erste Jagd – ein voller Erfolg!

Des Monsters Kern

Im Vorfeld gab es viel Schelte von der Hardcore-Fangemeinde des ja-


Eierdieb: Die berüchtigten Transportmissionen sind auch in *Monster Hunter World* enthalten.


Trautes Heim: In eurem Zimmer wechselt ihr unter anderem eure Ausrüstung und Bewaffnung.

panischen Action-Rollenspiels. Zu casual sei *Monster Hunter World*, zu sehr am westlichen Geschmack orientiert. Unser ausführlicher Blick auf das Spiel zeichnet ein ganz anderes Bild: Die Seele der Serie gedeiht in ihrem brandneuen, schönen Körper wie nie zuvor, der Schere zum Opfer gefallen ist angestaubter Ballast wie der langsame Einstieg und das zeitaufwendige Ressourcensammeln. Statt unserem Helden etwa die Spitzhacke in die Hand drücken zu müssen, um Erz abzubauen, zückt er diese selbstständig. Die Komplexität des Ausrüstungs- und Kampfsystems präsentiert sich vollkommen intakt, Elementtypen, Angriffsvarianten, Kombos und schier unendliche Crafting-Möglichkeiten laden dazu ein, sich ganz und gar dem Jäger-und-Sammler-Dasein zu verschreiben. Und was gibt es Schöneres, als dieser Leidenschaft in einer Gemeinschaft zu frönen?

Monster Hunter World kann man, wenn gewünscht, komplett im Alleingang erleben. Oder man nutzt das weltübergreifende Server-Netz, um mit Gleichgesinnten ins Jagdhorn zu stoßen. Bis zu drei Mitspieler können uns auf der Pirsch begleiten. Wollen wir eine Aufgabe von vorneherein in der Gruppe in Angriff nehmen, schlagen wir unser Vorhaben an das schwarze Brett der Basis. Wir bestimmen, welche Art von Kollegen wir bevorzugen (Erfahrung, Standort und so weiter). Oder wir ziehen alleine los und zünden eine SOS-Rakete, sobald wir in Schwierigkeiten geraten. Andere Spieler werden (hoffentlich) darauf reagieren und fix zu Hilfe eilen. Genauso gut können wir natürlich bei am schwarzen Brett befestigten Aufträgen mitmischen. Der Kommunikation dienen einfache Gesten und Chat-Nachrichten wie etwa „Schaut dort" oder „Gut gemacht". Ein Spaziergang werden die Kämpfe gegen die großen Monster aber auch mit einem voll besetzten Team nicht, denn je mehr Jäger, desto robuster und wehrhafter die Beute. Schon alleine durch die Möglichkeit, Fallen zu stellen und Untiere abzulenken, macht das Team-Play aber jede Menge Spaß und hilft dabei, schwierige Missionen zu meistern.



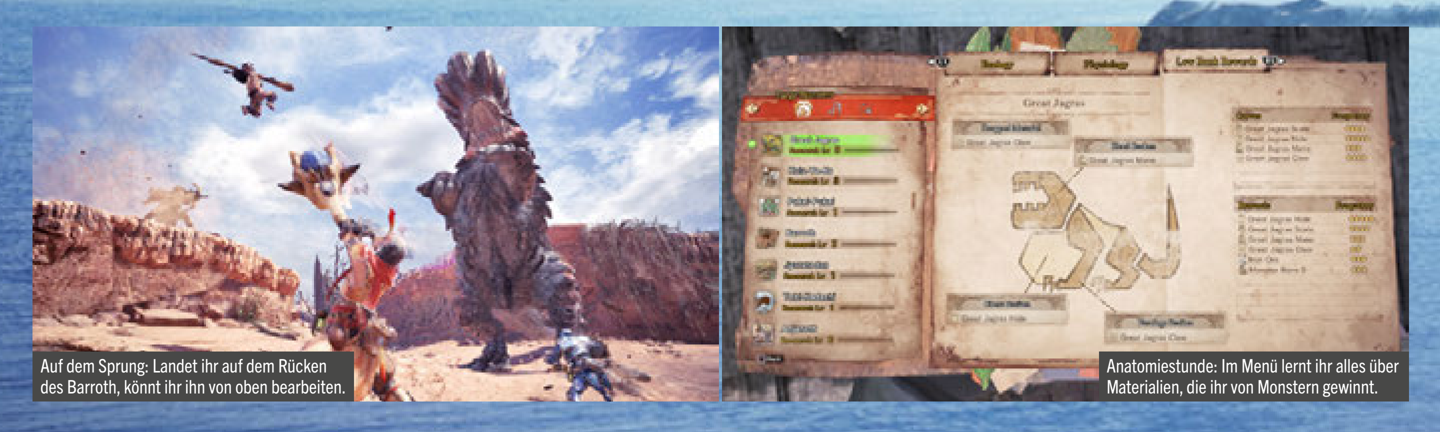
Dieses Quastenflosser-Monster hält sich am liebsten in Schlamm und Wasser auf, wo es vor sich hindöst.

Des Jägers bester Freund

Selbst wenn wir ohne menschliche Mitspieler die Welt erforschen, einsam sind wir doch nie. Als nichtmenschlicher Unterstützer steht uns jederzeit ein Palico beiseite. Den Katzenkumpel erstellen wir, genau wie unseren Helden, am Anfang des Spiels. Hättet ihr lieber ein Kätzchen mit grünen Augen und weißer Schnauze oder lieber eines mit Schlappohren? Die Samtpfoten können wir außerdem durch Rüstung, Waffen und spezielle Fähigkeiten an unsere Jagdbedürfnisse anpassen. Mit der Zeit sammelt unser Palico immer mehr Erfahrung und kann zum Beispiel mit kleineren Monstern wie den bereits erwähnten Kestodon kommunizieren. Ebenso kann er ein einzelnes Exemplar davon überzeugen, uns unter die Arme zu greifen, oder er heilt uns während eines Kampfes. In brenzligen Situationen rettet uns das Fellknäuel unter Umständen sogar das Leben, wenn es ihm im letzten Moment gelingt, ein großes böses Monster von uns abzulenken, sodass wir uns zurückziehen und unsere Wunden lecken können.

Großer Feind, große Ehr'

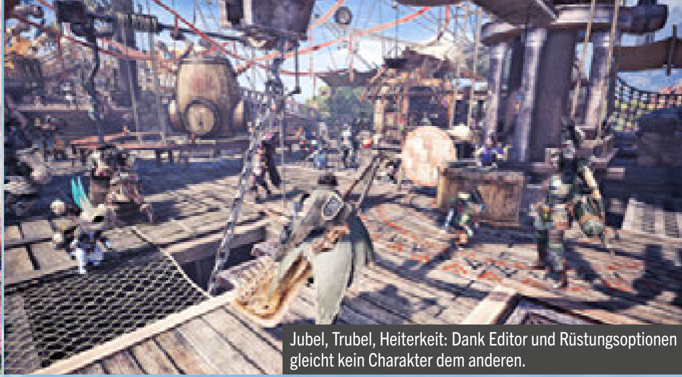
Doch nun wird es Zeit für unsere erste Auseinandersetzung mit einer wirklich großen Bestie. Und das meinen wir wortwörtlich, denn auf der Abschussliste ganz oben steht der Groß-Jagras. Um ein Vielfaches imposanter als seine vergleichsweise winzigen Kollegen, verschlingt das Untier Pflanzenfresser wie Kestodon an einem Stück. Wie eine Schlange kann ein Groß-Jagras seinen Magen dehnen. Im satten Zustand schleift der Bauch über den Boden – ein Glück für uns, denn das hinterlässt deutliche Spuren. Bevor es ans Eingemachte geht, müssen wir unsere Beute zunächst aufspüren. Dazu untersuchen wir Hinterlassenschaften wie Klauenabdrücke, Federn, Borsten oder eben Schleifspuren. Eine große Hilfe dabei sind unsere Spürkäfer, die Witterungen aufnehmen und den Pfad des gesuchten Monsters mit einem Leuchten markieren. Aber auch auf nützliche Ressourcen in der Nähe, etwa Honig, Kräuter oder Pilze, weisen die Insekten hin. Die scharfen Sinne der Käfer sind überaus praktisch, denn unsere Beute in *Monster Hunter World* bleibt nicht wie angewurzelt an einem Ort stehen, sondern durchstreift ihr Revier, schläft und jagt, ganz von der Tageszeit abhängig. Der gesuchte Groß-Jagras ist jedenfalls, dem geschwollenen Bauch nach zu urteilen, sehr satt, als er aus dem Gebüsch kriecht. Dennoch bewegt sich die Riesenechse erstaunlich wendig und versucht, uns mit seinem schieren Gewicht zu zerquetschen. Wie alle Monster verfügt der Groß-Jagras über mehrere Punkte, an denen er verwundet werden kann – davon, welche Gliedmaßen wir zertrümmert haben, hängt teilweise ab, welche Materialien wir nach einem Sieg einsacken. Nach genügend Treffern am Bauch speit das Echsenwesen seine letzte Mahlzeit aus, und attackiert fortan, um zig Kilo leichter, noch aggressiver und schneller. Anstatt von einer Gesundheitsleiste abzulesen, wann beim Gegner das Licht ausgeht, müssen Jäger am Verhalten ihrer Ziele erkennen, wie es um deren Ausdauer bestellt ist. Viele Monster werden die Beine in die Hand nehmen, anstatt heroisch zu sterben.



Auf dem Sprung: Landet ihr auf dem Rücken des Barroth, könnt ihr ihn von oben bearbeiten.

Anatomiestunde: Im Menü lernt ihr alles über Materialien, die ihr von Monstern gewinnt.


Kleine Helfer: Euer Palico-Begleiter zähmt gelegentlich Monster, die für euch in den Kampf ziehen.


Jubel, Trubel, Heiterkeit: Dank Editor und Rüstungsoptionen gleicht kein Charakter dem anderen.

Den Überlebenswillen der virtuellen Kreaturen sollte man niemals unterschätzen!

Der Kreislauf des Sterbens

Wie wir wenig später und bewaffnet mit einem Großschwert, bespannt mit dem Leder des Groß-Jagras, feststellen, rangiert das Reptil in der Nahrungskette des Waldes in der unteren Ebene. Die Wipfel der grünen Hölle beherrscht ein Ratholos, ein fliegender Wyvern. Etwas weiter unten im Dickicht jagt der Tobi-Kadachi, ein Reptil mit blauen Schuppen, das sich elektrisch aufladen kann. Im Verborgenen gedeiht Pukei-Pukei, ein Chamäleon-Vogel-Hybrid, der Gift spuckt. Und der König der offenen Bereiche des Waldes ist der Anjanath, eine Art Mischung aus Tyrannosaurus Rex und Geier. Als wir in Team-Arbeit versuchen, Tobi-Kadachi zur Strecke zu bringen, bietet sich uns ein eindrucksvolles Schauspiel: Plötzlich stößt Ratholos vom Himmel herab, um sein Revier zu verteidigen. Er packt die auf einmal sehr klein wirkende Echse mit seinen giftigen Klauen, trägt sie empor und lässt sie gnadenlos fallen. Im Vergleich zu dieser Attacke ist der Schaden, den wir mit unseren Zahnstochern anrichten, schier lächerlich. Verwundet flieht der Tobi-Kadachi ins Unterholz, wo er jedoch geradewegs dem patrouillierenden Anjanath in die winzigen Arme läuft. Auch der ist nicht erfreut über den Eindringling, beißt sich in seinem Opfer fest und wirft es über die ganze Lichtung. Wir müssen ebenfalls aufpassen, um nicht ins Kreuzfeuer dieses Kampfes zu geraten. Den humpelnden Tobi-Kadachi jedenfalls können wir dank der Hilfe der beiden Kolosse recht schnell erlegen. Und auch wenn die Erfolgserlebnisse nach einer guten Jagd stets Freude bereiten, manchmal tut es uns auch ein wenig leid, ein so majestätisches Geschöpf getötet zu haben. Diese leichte Reue verdankt *Monster Hunter World* der Leidenschaft und Liebe, mit der die Entwickler die Tiere zum Leben erweckt haben. Statt großer, böser Monster löscht man hier – zumindest gefühlt – beseelte Kreaturen aus.

Die Wüste lebt

Und der Wald ist erst der Anfang. Während unserer auf zwei Tage verteilten Spiel-Session schalten wir eine weitere Zone der Insel frei, das Ödland. Der Name wird diesem Level allerdings nicht gerecht, denn auch hier blüht das Leben. Wo sich der Fluss ins Meer ergießt, wächst ein Blumenmeer, und dick im Schlamm eingepackt lässt es sich ein weiteres, neues Monster gut gehen. Der Jyuratodus ähnelt einem Quastenflosser und schlängelt sich blitzschnell durch den Morast, kann aber, wenn er muss, auch auf zwei muskulösen Beinen laufen. Ein alter Bekannter durchstreift in Form des Barroth die Steppe, dick gepanzert und aggressiv droht das Monster, den Aufbau eines Lagers zu verhindern. Wir greifen gerne ein und nach einem harten Kampf ist der Koloss Geschichte und das Lager errichtet. Aus den Barroth-Knochen lassen sich erstklassige Rüstungsteile fertigen! Doch auch beim zweiten Lager, das die Expedition in der Steppe errichten will, bahnt sich Ärger an. Ein Kulu-Ya-Ku buddelt dort im Boden herum, auf der Suche nach seiner Leibspeise: Eiern. Zwar ist das straußenähnliche Reptil nicht sonderlich robust, dafür weiß die Kreatur sich aber mit einem vorgehaltenen Felsbrocken vor Frontalattacken zu schützen. Ach ja: Werfen und vor allem zielen kann ein Kulu-Ya-Ku auch sehr gut und wehe dem, der einen solchen Brocken an den Kopf geschleudert bekommt.


Duo: Ihr könnt auch nur zu zweit losziehen.

Wilde Welt

Wie viele Gebiete *Monster Hunter World* am Ende umfassen wird, ist noch nicht bekannt. Schon alleine mit den beiden Anfangsarealen, dem Wald und der Ödnis, hätten wir uns aber ohne Probleme weitere zehn Stunden beschäftigen können. Schließlich wollen wir komplette Rüstungssets tragen (das verleiht oft praktische Boni, zumal es einfach schicker aussieht, und man möchte vor anderen Jägern ja nicht nachlässig gekleidet wirken), wofür jede Menge Materialien gebraucht werden. Außerdem gibt es ja noch mehr zu tun als nur Riesenmonster zu erschlagen. Wir sind schließlich auf einer Forschungsmission unterwegs, sollen kleinere Lebewesen für die Biologen in der Basis mitbringen, Proben von Flora und Fauna nehmen, ja sogar große Monster wie den Kulu-Ya-Ku unbeschadet einfangen, damit sie ausführlich studiert werden können. In einer Online-Hub-Arena treffen wir andere Jäger, messen unsere Kräfte im Armdrücken oder wir verbessern unsere Statuswerte vor der nächsten Expedition, indem wir uns in der Kantine ordentlich den Magen vollschlagen. Und manchmal, da ist es dank der grandiosen, überzeugenden Gestaltung der Umwelt mit ihren Bewohnern und dank der beeindruckenden künstlichen Intelligenz der virtuellen Kreaturen eine wahre Freude, einfach mal nur Beobachter zu sein – und nicht nur Jäger.

Dementsprechend fühlt es sich auch gar nicht an, als seien wir bereits zwei Tage mit *Monster Hunter World* beschäftigt, als es schon wieder heißt: Auf Wiedersehen, Japan, Land der Monster und Monsterliebhaber. Immerhin können wir unsere Mission bald fortsetzen, denn schon im Januar brechen wir endgültig auf in die neue Welt, um Abenteuer zu erleben und Monster zu erlegen. Fragt sich nur, was ihr sein werdet. Jäger oder Beute? ❑

KATHARINA MEINT



„Faszinierend, wie schön und grausam die Natur sein kann!“

Ich habe noch nie eine so überzeugende virtuelle Natur gesehen. Auch wenn die Wesen aus *Monster Hunter World* der Fantasie entspringen, könnten sie tatsächlich existieren. Für mich als eine an Biologie interessierte Person eine äußerst faszinierende Sache. Aber auch das Herzstück des Spiels, das Kampfsystem, ist eine wahre Freude. Kombos, Vielfalt, Rhythmus, Strategie … ein Traum. Damit das nicht zu sehr nach Lobhudelei klingt, ein paar Kleinigkeiten, die das Vergnügen marginal trüben: Zum einen gibt es ab und zu mal Clipping-Fehler, zum anderen stören mich die Spürkäfer, die das Jagen meiner Meinung nach etwas zu trivial gestalten. Noch ist das Spiel aber nicht fertig und am Clipping arbeitet Capcom auf Hochtouren. Wenn diese Kritikpunkte die einzigen beiden Haare in der Suppe bleiben, werde ich den Teller auf jeden Fall anstandslos und mit Genuss auslöffeln.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

Wikinger in Sicht!



Auch wenn die meisten Fans der Reihe mit den aktuellen *Warhammer*-Ablegern der renommierten RTS-Reihe rundum zufrieden sind, ein wenig schade war es, dass Entwickler Creative Assembly seit *Total War: Attila* (2015) kein neues Spiel mit einem historischen Setting herausgebracht hat. Nun hat das Warten endlich ein Ende – jedenfalls in absehbarer Zeit. Die Briten haben mit *Total War Saga: Thrones of Britannia* den nächsten Teil der Serie angekündigt. Der Titel erscheint 2018 und versetzt euch in das Jahr 878 n. Chr. Die Söhne des legendären Wikingers und Königs von Dänemark, Ragnar Lodbrok, haben sich blutig für den Mord an ihrem Vater gerächt und Siedlungen auf den britischen Inseln errichtet. In diesem Chaos erheben die ehrgeizigen Könige von Northumbria, Mercia, Schottland und Wales Anspruch auf den Thron, allen voran aber Alfred der Große von Wessex. Ihr entscheidet euch für eine der Parteien und versucht, auf der bisher detailreichsten Kampagnenkarte, die es laut den Entwicklern jemals in einem *Total War*-Spiel gab, das Land unter eurer Führung zu einen und so den Grundstein für Großbritannien zu legen. „Unser Ziel mit *Total War Saga* ist es, die wichtigsten Brennpunkte der Geschichte an verschiedenen Orten und zu unterschiedlichen Zeiten zu erforschen“, kommentiert Mike Simpson, Direktor der Serie. „Im Gegensatz zu unseren Epochen umspannenden Titeln nehmen wir hier exakt definierte geografische Gebiete unter die Lupe, indem wir detaillierte Kampagnenkarten mit einem starken kulturellen Fokus und Flair erstellen, in die Spieler eintauchen können. Damit ergänzen wir unsere breiter angelegten Titel perfekt.“ ❑

Info: www.totalwar.com/blog

STARCRAFT 2

Blizzards Echtzeitstrategie-Meisterwerk ab jetzt kostenlos!

Auf der Blizzcon 2017 hatte Blizzard für *Starcraft 2* eine Free2Play-Version angekündigt, die es euch ermöglichen soll, diverse Inhalte der RTS-Perle kostenlos zu genießen. Seit Mitte November ist es auch tatsächlich möglich, mit dem Battle.net-Client das ausgezeichnete Spiel gratis herunterzuladen und zu spielen. Teil des F2P-Pakets ist dabei die Kampagne von *Wings of Liberty* sowie die aktuellen Multiplayer-Inhalte inklusive der Ranked-Ladder. Um Zugang zur Ladder zu erhalten, müsst ihr lediglich zehn Tagessiege im ungewerteten Modus oder gegen die KI einfahren. Außerdem dürft ihr den Koop-Modus gratis nutzen, alle Coop-Commander sind bis Level 5 umsonst verfügbar. Spieler, die vor dem 31. Oktober 2017 das Hauptspiel *Wings of Liberty* bereits erworben haben, erhalten zudem die Kampagne von *Heart of the Swarm* gratis, wenn sie sich zwischen dem 8. November und dem 8. Dezember in ihren Battle.net-Account einloggen. ❑

Info: www.blizzard.com



Die *Wings of Liberty*-Kampagne mit Jim Raynor und Tychus Findlay ist nun kostenlos.

TAKE 2 INTERACTIVE

In Zukunft noch mehr Mikrotransaktionen

Das „Games as a Service"-Prinzip ist aktuell sehr beliebt bei Entwicklern – oder zumindest bei den Publishern. Anstatt wie früher viele aufwendig produzierte AAA-Titel innerhalb von wenigen Jahren herauszubringen, wollen die Hersteller nun stattdessen lang laufende „Dauerspiele" bieten, die durch einen ununterbrochenen Fluss an neuen Inhalten noch lange nach dem Release am Leben erhalten werden. Take 2 Interactives Geschäftsführer Strauss Zelnick hat sich nun auch hierzu geäußert und erklärte, dass sich *GTA 5* seit Release im Jahr 2013 inzwischen 85 Millionen Mal verkauft hat und damit das meistverkaufte Spiel in den USA ist. Der Geschäftsbericht des Unternehmens zeigt, dass 48 Prozent des gesamten Umsatzes aus Mikrotransaktionen kommt. Daher kündigte Zelnik an, dass alle zukünftigen Spiele von Take 2 Interactive nur noch „Games as a Service"-Titel sein werden. Das Unternehmen wünscht, in Zukunft Käufer für ihre Spiele zu finden, die nach der Anschaffung zusätzlich Geld für die Erweiterung des Erlebnisses ausgeben. Allerdings erklärt Zelnik auch, dass dies nicht zwingend bedeutet, dass jedes Spiel eine Online-Erfahrung sein wird oder Ingame-Währung nutzt. Aber es wird immer irgendeine Art und Weise geben, nach Release zu den Spielen zurückzukehren. Gamer würden sich heutzutage in neue Spiele verlieben und lange dabei bleiben wollen, anstatt wie früher immer wieder neue Titel für eine gewisse Zeit zu spielen. Die Spiele würden zu einem Teil des Lebens eines Spielers werden. Dieser Änderung muss man als Unternehmen Rechnung tragen. Daher hat Take 2 nun entsprechende Konsequenzen gezogen und reagiert auf diesen Trend mit einer Umstellung auf das „Games as a Service"-Modell für alle kommenden Titel. Das trifft dann also auch auf das kommende *Red Dead Redemption 2* zu, das allerdings noch nicht für den PC angekündigt wurde. ❑

Info: www.seekingalpha.com



Red Dead Redemption 2 wird als ein „Games as a Service"-Titel auf den Markt kommen. Ob das Spiel tatsächlich auch für PC erscheint, steht aber noch nicht fest.

ASCENT: INFINITE REALM

Neues MMORPG der PUBG-Macher

Mit *Playerunknown's Battlegrounds* hat das südkoreanische Entwicklerstudio Bluehole mithilfe von Game Designer Brendan Greene den ganz großen Spiele-Hit gelandet. Über 20 Millionen Mal hat sich der Battle-Royale-Shooter inzwischen trotz seines Early-Access-Status verkauft, was den Machern mehrere Millionen US-Dollar Umsatz beschert. Im kommenden Jahr wird Bluehole mit *Ascent: Infinite Realm* wieder ins Rennen um die Gunst der PC-Spieler starten. Dabei scheinen die Entwickler das Akronym „AIR" nicht zufällig gewählt zu haben. Statt wie bei ihrem letzten Online-Rollenspiel *The Exiled Realms of Arborea* (*TERA*) mit seinen Dungeons geht es beim nächsten MMO-Spiel nämlich hoch hinaus in die Luft. Dazu setzt Bluehole bei *Ascent: Infinite Realm* auf ein Fantasy-Setting, das mit vielen Steampunk-Elementen gespickt ist. So kämpfen wir im Spiel unter anderem an Bord von Flugschiffen gegen Drachen und andere fliegende Fabelwesen, müssen aber auch gelegentlich gegen Mechs auf dem Boden antreten. Insgesamt werden fünf unterschiedliche Klassen den Spielern zur Auswahl stehen, die unserer Meinung nach allesamt recht klassisch wirken. So gibt es einen Gunslinger, der als Scharfschütze seine Arbeit verrichtet und eine Zauberin, die mit Magie gegen die Feinde vorgeht. Dazu gesellt sich der Mystic, der mit Heilzaubern die Truppe unterstützt und ein Warlord genannter Kämpfer sowie ein Schurke. Neben den epischen Kämpfen gegen die Fabelwesen dürfen wir in *AIR* zudem ein eigenes Zuhause aufbauen und mit unterschiedlichen Flugapparaten die riesige Spielwelt erkunden. Die Beta-Phase von *Ascent: Infinite Realm* soll im ersten Halbjahr 2018 eingeläutet werden. Kakao Games, der im Westen schon die Veröffentlichung von *Black Desert Online* übernommen hat, wird als Publisher herangezogen. ❑

Info: www.bluehole.net/en


An Bord von Steampunk-Luftschiffen kämpfen wir gegen Drachen und andere fliegende Fabelwesen.


Trotz seines Namens sind wir in *AIR* nicht die ganze Zeit in der Luft. Wir treten auch mal gegen Mechs auf dem Boden an.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Neuankündigung · Vorschau in dieser Ausgabe · EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Seite 60	Aer: Memories of Old	Adventure	Forgotten Key	Daedalic Entertainment	25. Oktober 2017
▶	Age of Empires: Definitive Edition	Strategie	Forgotten Empires	Microsoft Studios	Frühjahr 2018
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	März 2018
	Anno 1800	Strategie	Blue Byte Studio GmbH	Ubisoft	4. Quartal 2018
	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	4. Quartal 2018
	Aquanox: Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	1. Quartal 2018
Seite 50	Assassin's Creed: Origins	Action-Rollenspiel	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Oktober 2017
	A Way Out	Adventure	Hazelight	Electronic Arts	1. Quartal 2018
▶	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	2018
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Biomutant	Action-Rollenspiel	Experiment 101	THQ Nordic	2018
	Black Mirror (Reboot)	Adventure	King Art Games	THQ Nordic	28. November 2017
▶	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	März 2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2018
Seite 70	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	Activision	3. November 2017
▶	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	März 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
Seite 80	Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	24. Oktober 2017
	Die Gilde 3 EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2. Quartal 2018
▶	Doom VFR	Action	id Software	Bethesda Softworks	1. Dezember 2017
▶	Dragon Ball FighterZ	Beat 'em Up	Arc System Works	Bandai Namco	26. Januar 2018
	Dynasty Warriors 9	Action	Koei Co. Ltd.	Koei Co. Ltd.	2018
▶	Eitr	Rollenspiel	Eneme Entertainment	Devolver Digital	2017
▶	Escape From Tarkov	Ego-Shooter	Battlestate Games	Battlestate Games	2017
	Extinction	Action	Iron Galaxy	Maximum Games	1. Quartal 2018
▶	Fallout 4 VR	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	12. Dezember 2017
	Fe	Adventure	Zoink	Electronic Arts	1. Quartal 2018
	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Februar 2018
	Final Fantasy VII Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
NEU	Ghost of a Tale	Action-Adventure	SeithCG	SeithCG	März 2018
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
Seite 76	Hand of Fate 2	Action-RPG/Kartenspiel	Defiant Development	Defiant Development	7. November 2017
▶	Harvest Moon: Light of Hope	Rollenspiel	Natsume Inc.	Natsume Inc.	14. November 2017
NEU	Hellbound	Action-Shooter	Saibot Studios	Saibot Studios	Nicht bekannt
	Hello Neighbor	Action	Dynamic Picels	tinyBuild Games	8. Dezember 2017
▶	Hellpoint	Action-Rollenspiel	Cradle Games	Cradle Games	4. Quartal 2017
	Hollow	Action-Adventure	Mad Man	Forever Entertainment	4. Quartal 2017
▶	Injustice 2	Beat 'em Up	Netherrealm Studios	Warner Bros. Interactive	14. November 2017
	Jurassic Park: Evolution	Aufbaustrategie	Frontiert Developments	Frontier Developments	3. Quartal 2018
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	13. Februar 2018
Seite 68	Lego Marvel Super Heroes 2	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	14. November 2017
	Lost Sphear	Rollenspiel	Tokyo RPG Factory	Square Enix	23. Januar 2018
▶	MechWarrior 5: Mercenaries	Action	Piranha Games	Piranha Games	2018

INJUSTICE 2



Seit Mai gibt es das Prügelspiel *Injustice 2* schon für die Konsole, jetzt kommt es auch endlich für den PC auf den Markt. Mit den DC-Helden könnt ihr euch jetzt richtig schön gegenseitig die Fressen polieren.

BLACK MIRROR



In *Black Mirror* müsst ihr einem düsteren Familiengeheimnis auf die Spur kommen. Düster ist das Stichwort, denn im Spiel kommt ihr ohne eure treue Kerze und ihr Licht nicht wirklich weit. Passend zum Winter!



TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

Das erste historische Strategiespiel der Total-War-Saga-Reihe! Angesiedelt ist das Ganze im Jahr 878 n. Chr., nachdem die Wikinger Britannien verwüstet haben. Entscheidet euch für eine Seite und siegt!



THE CREW 2

Ubisoft verspricht für *The Crew 2* eine Menge exotischer Autos, Motorräder, Boote sowie Flugzeuge und außerdem große Herausforderungen in puncto Off-Road, Freestyle, Pro-Racing und Street-Racing.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
►	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	22. Februar 2018
	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A-Games	Deep Silver	2018
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
Seite 28	Monster Hunter: World	Rollenspiel	Capcom	Capcom	1. Quartal 2018
	Moons of Madness	Adventure	Rock Pocket Games	Rock Pocket Games	März 2018
Seite 56	Need for Speed: Payback	Rennspiel	Ghost Games	Electronic Arts	10. November 2017
	Nine Parchments	Action	Frozenbyte	Frozenbyte	Nicht bekannt
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	19. Januar 2018
Seite 82	Nioh	Action-Rollenspiel	Team Ninja	Koei	7. November 2017
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
►	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	14. November 2017
	Overkill's The Walking Dead	Action	Overkill Software	Skybound	2018
	Past Cure	Action	Phantom 8 Studios	Phantom 8 Studios	2. Februar 2018
	Pathfinder: Kingmaker	Rollenspiel	Owlcat Games	My.Com	August 2018
	Phoenix Point	Strategie	Snapshot Games	Snapshot Games	4. Quartal 2018
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad	Assemble Entertainment	2. Quartal 2018
	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
►	Police Simulator 18	Simulation	Bigmoon Entertainment	Astragon Software	25. Januar 2018
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
NEU	Project Hospital	Simulation	Oxymoron Games	Oxymoron Games	2018
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
►	Pure Farming 2018	Simulation	Ice Flames	Techland Publishing	13. März 2018
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
Seite 22	Railway Empire	Strategie	Gaming Minds	Kalypso Media	26. Januar 2018
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2018
	Secret of Mana Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	15. Februar 2018
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Seven: The Days Long Gone	Action-Rollenspiel	Fool's Theory	IMGN.PRO	1. Dezember 2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	3. Quartal 2017
	Skull and Bones	Action-Strategie	Ubisoft Singapore	Ubisoft	3. Quartal 2018
	Sonic Forces	Jump & Run	Sonic Team	Sega	7. November 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	7. Dezember 2017
Seite 12	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Simulation	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
Seite 44	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2018
	Subnautica	Action	Unknown Worlds Entertainment	Unknown Worlds Ent.	Januar 2018
	Super Lucky's Tale	Jump & Run	Playful	Microsoft Studios	7. November 2017
	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
►	Tannenberg	Online-Shooter	BlackMill Games	M2H	1. Quartal 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	16. März 2018
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury Games	2018
NEU	Total War Saga: Thrones of Britannia	Strategie	Creative Assembly	Sega	2018
►	TransRoad: USA	Strategie	Deck 13	Astragon Software	9. November 2017
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	2018
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
NEU	Valnir Rok	Online-Rollenspiel	Encurio	Encurio	31. Dezember 2018
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	1. Quartal 2018
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	We Happy Few	Action-Adventure	Compulsion Games	Gearbox Publishing	13. April 2018
	Wild West Online	Online-Multiplayer	612 Games	612 Games	4. Quartal 2017
Seite 62	Wolfenstein 2: The New Colossus	Ego-Shooter	Machinegames	Bethesda	27. Oktober 2017
Seite 20	World of Warcraft: Battle for Azeroth (Add-on)	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	31. Dezember 2018



Oculus Rift

Alles rund um Virtual Reality und wohin die Reise geht.

Bastel-Protoyp auf der E3

Im Juni 2012 führte John Carmack ausgewählten Pressevertretern einen mit Skibrille und Klebeband gebastelten Prototypen auf Basis von Palmer Luckeys Konzepten für moderne 3D-VR-Headsets vor.



Kickstarter-Kampagne

Zwei Monate später startet Oculus am 1. August die Kickstarter-Kampagne zur Entwicklung eines serienreifen, spieletauglichen Headsets. Binnen vier Stunden werden die angestrebten 250.000 US-Dollar erreicht.



Development Kit 1

Wer mindestens 300 US-Dollar über Kickstarter zur Verfügung stellte, erhielt im Frühjahr 2013 mit dem DK1 die erste Version der Rift. Diese bot bereits vollwertiges 3-Achsen-Tracking, aber nur 640 × 800 Pixel je Auge.



Development Kit 2

Für 350 US-Dollar konnte man gut ein Jahr später die zweite Rift-Vorserie erwerben, mit einem schlierenfreien OLED-Display, 960 × 1.080 Pixeln je Auge und einer externen Kamera zum Tracken der Position im Raum.



Consumer Version

Im März 2016 ist es so weit: Die Serienversion der Rift wird ausgeliefert. 1.080 × 1.200 Pixel je Auge, 90 Hz Bildwiederholrate und ein nochmals verbessertes Tracking läuten die Ära des modernen VR ein.



Oculus Touch

Bis Dezember 2016 werden Oculus-VR-Titel meist mit dem beiliegenden Xbox-Gamepad gesteuert – seitdem erlauben die „Touch"-Controller eine intuitive Interaktion und damit VR-exklusive Spielmechaniken.



Nach Meinung einiger ist zum Thema Virtual Reality schon vor Jahrzehnten alles gesagt worden. Aber die Technik steht nicht still und nachdem 2016 die ersten VR-Headsets und -Controller im modernen Sinne virtuelle Realität überhaupt erlebbar machten, folgten im Sommer 2017 erhebliche Preissenkungen. So gibt es die Kombination aus Oculus Rift (VR-Headset) und Oculus Touch (VR-Controller) mittlerweile dauerhaft für 450 Euro, Anfang 2017 waren es noch 800 bis 900 Euro. Hochwertige VR-Hardware ist damit zwar immer noch ein relativ teures Spielzeug, prinzipiell aber für (fast) jeden erreichbar.

Ebenfalls in stetem Wandel befindet sich die zugehörige Software. Waren zum Release der Headsets vor allem Mini-Spiele und Tech-Demos erhältlich, erscheinen jetzt immer mehr vollwertige Titel und Projekte mit komplett neuen Spielprinzipien – Entwickler brauchen eben Zeit, um neue Möglichkeiten in ihre Werke einfließen zu lassen. Einige Software-Perlen präsentieren wir auf den folgenden Seiten – hier zunächst ein Technik-Update für alle, die VR bislang als Nischenthema ignoriert haben.

VR-HEADSET: DARUM GEHT'S

Viele Nutzer denken beim Stichwort „Virtual Reality" noch an die gebrochenen Versprechen aus den 90er-Jahren, als kaum brauchbare HMDs (siehe Glossar auf der nächsten Doppelseite) unter diesem Schlagwort verkauft wurden. Andere vergleichen VR mit dem Hype um 3D-Fernseher und Monitore vor wenigen Jahren. Beiden Gruppen gemein ist in der Regel, dass sie nie eine Rift ausprobieren konnten – denn modernes VR hat mit den Urahnen wenig gemeinsam.

So geben zwar auch moderne VR-Headsets ein 3D-Bild aus. Das heißt, beide Augen werden mit einer leicht unterschiedlichen, eben um einen Augenabstand verschobenen, Ansicht der virtuellen Welt versorgt. Genau wie bei einem 3D-Display analysiert unser Gehirn die Parallaxen in den Bildpaaren und leitet daraus Tiefeninformationen ab, obwohl die Lichtreize von einem flachen Bildschirm ausgehen. Im Gegensatz zu 3D-Fernsehern arbeiten VR-Headsets aber mit getrennten Anzeigebereichen für linkes und rechtes Auge – hier gibt es keine Probleme mit Geisterbildern, Kontrast- und Farbwiedergabe oder der Bildwiederholfrequenz, sondern ein perfektes stereoskopisches 3D-Bild. Nur die fehlende Tiefenfokussierung unterscheidet die Raumwahrnehmung noch von der realen Welt, was in gerenderten Szenen aber kaum auffällt.

SICHTFELD: MITTENDRIN

Video-Brillen mit ähnlich guter 3D-Wiedergabe sind schon länger bekannt, ein VR-Headset braucht aber zusätzlich ein großes Sichtfeld. Dieses ist in Video-Brillen zum Teil unerwünscht, lieber simuliert man eine große Leinwand in gewisser Entfernung. So passt der gesamte Filminhalt in das vergleichsweise enge Gebrauchsblickfeld und Anwender müssen nicht schielen, um alle Ecken zu erkennen. Im Gegenzug sieht man bei Augenbewegungen und im gesamten peripheren Sichtfeld aber das schwarze Brillen-Innere, lediglich ein enger 30°-Kegel wird mit Inhalt gefüllt. Günstige VR-Headsets bieten dagegen ein Sichtfeld von mindestens 90°, hochwertige wie die Oculus Rift sogar 110°. Das reicht nicht für den gesamten peripheren Sichtbereich (circa 190°), erlaubt aber eine ebenso intensive Realitätswahrnehmung und ein Mittendrin-Gefühl wie beim Blick durch eine Taucherbrille.

LATENZ: VR WARTET NICHT

Der entscheidende Unterschied von einem modernen VR-Headset zu den jahrzehntealten Urahnen und auch zu Videobrillen ist aber nicht die Aus-, sondern die Eingabe. Zwar werden die einzelnen Vorserien-Generationen der Rift gerne auf ihre Display-Technik reduziert, die größte Entwicklungs-Herausforderung war aber die rasche Anpassung des angezeigten Bildes auf Aktionen des Nutzers. Unser Gehirn weiß nämlich aus jahrelanger Erfahrung, wie sich die von den Augen betrachtete Perspektive selbst bei kleinsten Bewegungen ändert. Reagiert die Anzeige beispielsweise einer Videobrille überhaupt nicht auf Kopfbewegungen, stellt sich das Gefühl einer Präsenz im virtuellen Raum gar nicht erst ein. Man merkt



Virtualt Reality braucht Headset, Controller und natürlich Tracker – bei Oculus Rift und Touch respektive Constellation genannt.

sofort, dass die Bildinhalte nur auf einem Display angezeigt werden. Fast noch schlimmer waren HMDs, die Kopfbewegungen verzögert als Maus- oder Joystick-Befehle an den PC meldeten. Reagiert das angezeigte Bild verzögert auf Bewegungen des Anwenders, widersprechen nämlich die vom Auge wahrgenommenen Bildinhalte den Erwartungen des Gehirns. Die Wirkung ähnelt der Seekrankheit, ist aber ungleich heftiger: Nicht nur der Gleichgewichtssinn, sondern die gesamte Körperwahrnehmung sind aus Sicht des Gehirns gestört.

Ein modernes VR-Headset muss deswegen in der Lage sein, Kopfbewegungen in weniger als 20 Millisekunden zu erfassen, auszuwerten, in neue Bilder einfließen zu lassen und diese darzustellen. So basieren die Sensoren zur Lageerkennung in der Oculus Rift beispielsweise auf Smartphone-Modellen, wurden aber für eine mehr als verdoppelte Abfragegeschwindigkeit optimiert. Am anderen Ende der Ein-und-Ausgabe-Kette nutzen alle verfügbaren Oberklasse-VR-Headsets OLED-Displays, die nicht nur sehr hohe Kontraste und eindrucksvolle Farben bieten, sondern vor allem eine Reaktionszeit nahe null haben. LCDs erreichen dagegen kaum die nötigen Reaktionszeiten, um die minimal geforderten 90 Bilder pro Sekunde schlierenfrei auszugeben.

RECHENLEISTUNG: VIEL IST GUT

Die kreativsten Tricks findet man aber zwischen Ein- und Ausgabe. Beispielsweise werden Bildinhalt und -ausschnitt asynchron berechnet, bei Oculus Asynchronus Time Warp genannt. Die Grafikkarte rendert zunächst nicht nur die im aktuellen Blickfeld des Spielers befindlichen Teile der Spielwelt, sondern auch unmittelbar daneben befindliche Inhalte. Erst in den letzten Millisekunden vor der Ausgabe wird dann anhand neuester Kopfpositionsdaten der optimale Bildausschnitt gewählt. So können Perspektivänderungen durch Kopfdrehungen auch im letzten Moment noch korrigiert werden. Um veränderte Beobachterpositionen kümmert sich unterdessen Asynchronus Space Warp: Per Bildanalyse und damit geringem Rechenaufwand werden geradlinige Bewegungen aus den letzten beiden gerenderten Bildern analysiert, um ein zukünftiges Bild vorherzusagen. Natürlich ist das Ergebnis nicht fehlerfrei – sollte die Grafikkarte mit dem nächsten echten Bild nicht rechtzeitig fertig werden, irritiert eine eingeschobene, extrapolierte Darstellung aber weniger als die bei konventionellen Monitoren übliche Wiederholung des letzten gerenderten Bildes. In der Realität bleibt eine Laterne schließlich auch nicht zwei Neunzigstelsekunden lang an der gleichen Stelle, bevor sie einem plötzlich an die Stirn springt, sondern man bewegt sich kontinuierlich auf Hindernisse zu.

Dennoch muss klar gesagt werden: Verglichen mit dem Bildeindruck ist VR sehr leistungshungrig. Während die CPU-Anforderungen auch für ältere PCs selten ein Problem sind, empfiehlt Oculus GPU-seitig mindestens eine Geforce GTX 970 oder 1060 (beziehungsweise eine vergleichbare Radeon), um zuverlässig 45 Bilder pro Sekunde als Interpolations-Grundlage zu rendern. Für echte 90 fps in aktuellen 2D-Blockbustern und maximalen Einstellungen wäre selbst das zu wenig. Die Auflösung von 2.160 × 1.200 Pixeln (1.080 × 1.200 Pixel je Auge) fordert der Grafikkarte nämlich etwas mehr ab als Full-HD mit 1.920 × 1.080 Pixeln, vor allem aber müssen die 90 fps auch in besonders fordernden Spielszenen gehalten werden. Mit herkömmlichen Bildschirmen sind dagegen Einbrüche auf weniger als die Hälfte üblich und akzeptiert.

BILDQUALITÄT VS. SPIELPRINZIP

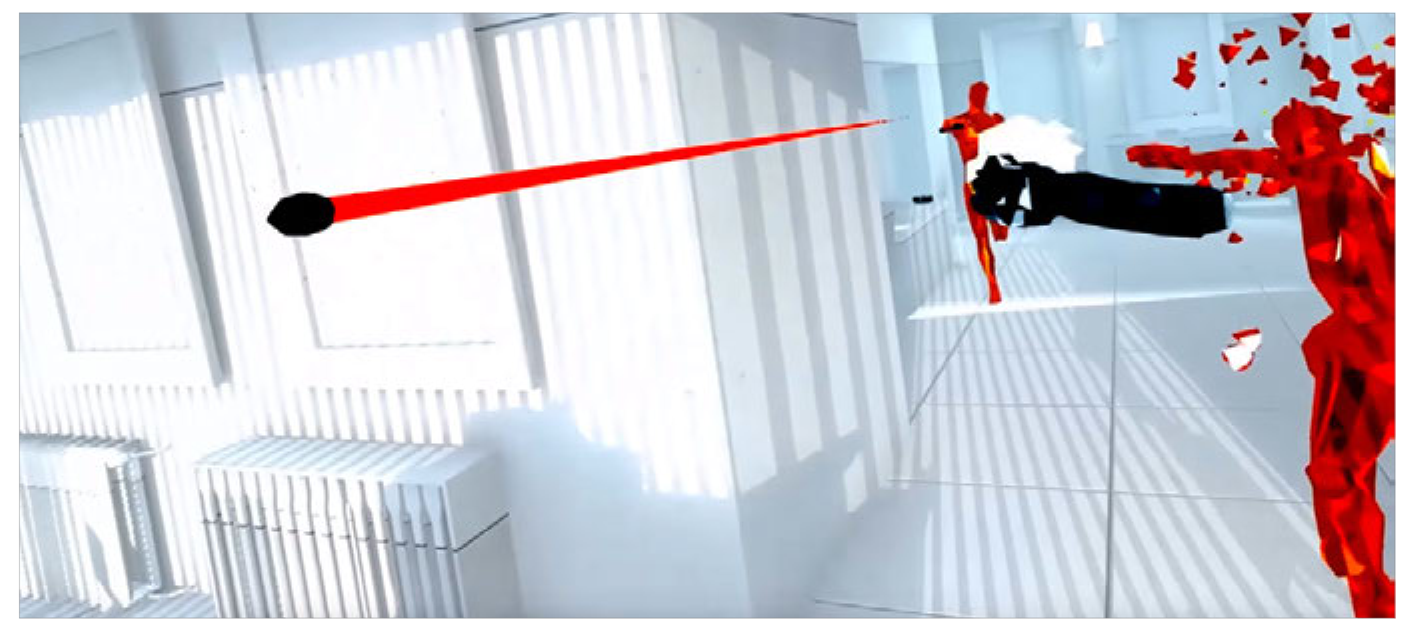
Selbst hochwertige VR-Headsets werden dennoch für ihre ‚niedrige' Auflösung kritisiert. Tatsächlich sind nicht nur einzelne Pixel klar erkennbar, sondern sogar die dunklen Pixelzwischenräume wahrnehmbar. In der virtuellen Welt entsteht der Eindruck, durch ein Fliegengitter zu gucken – 1.080 horizontale Pixel je Auge bei einem Sichtfeld von 110° entsprechen eben nur der Pixeldichte eines 24-Zoll-Full-HD-Monitors aus knapp 13 cm Betrachtungsabstand. Wer früher Spaß mit einem eine Gerätelänge entfernten Nintendo Game Boy hatte, der weiß aber, wie wenig niedrige Auflösungen stören, wenn der Spielinhalt fesselt. Zudem profitiert die virtuelle Welt von der beweglichen Kamera. Statt Details mit dem Auge auf einem Bildschirm herauszusuchen, betrachtet man eine Szene intuitiv aus mehreren Richtungen und Entfernungen. Stärker noch als in Videos entsteht so ein detaillierterer Gesamteindruck, als ihn Standbilder erwarten lassen.

Umgekehrt sind sich die Spiele-Entwickler der knappen Rechen- und Anzeigeleistung durchaus bewusst. Viele VR-Titel nutzen futuristische oder abstrakte Umgebungen, die vergleichsweise detailarm sind. So schränkt die niedrige Bildauflösung zwar den Photorealismus in *Project Cars* erheblich ein, reicht für die minimalistische Optik von *Superhot* aber locker aus. Bei den meisten VR-Anwendungen steht entsprechend das Spielprinzip im Mittelpunkt, nicht die Optik. Spiele-Entwickler vergleichen die Flut an neuen Möglichkeiten gerne mit den goldenen Jahren der PC-Spiele Ende der 80er und Anfang der 90er, als man der Kreativität freien Lauf und die Darstellungsqualität den technischen Grenzen überließ. Positiver Nebeneffekt im Falle von VR: Viele innovative Titel geben sich mit deutlich schwächeren Rechnern zufrieden als von den Headset-Herstellern empfohlen.

TRACKING UND CONTROLLER

Die realistische Darstellung des Virtuellen ist der beeindruckendste Aspekt moderner Virtual Reality. Eine intuitive Interaktion mit der VR-Welt erscheint dagegen beinahe banal und selbstverständlich – und genau deswegen sind Tracking und VR-Controller der entscheidende Unterschied zwischen einfachen 3D-360°-Aufnahmen auf Smartphones und dem VR-Erlebnis mit einer Oculus Rift.

Der Unterschied ist erheblich: Sei es der Blick um die virtuelle Ecke mit einer einfachen realen Kopfbewegung anstelle von drei Tastendrücken oder die Betätigung eines simulierten Knopfes mit dem ausgestreckten physischen Finger – erst die vollkommen natürliche Bewegung im Spiel generiert echte Virtual-Reality-Präsenz, während alle anderen lediglich als Bediener vor einem Rechner sitzen. ❑



Braucht keinen High-End-PC, aber Virtual Reality: Zielen, ducken und mit dem ganzen Körper die Zeit in Superhot VR anhalten.

Technisches Glossar



Augmented Reality (AR)
Passgenaue Einblendung virtueller Elemente in Kamera-Aufnahmen auf einem Display.

Gebrauchsblickfeld
Circa 20° großer Blickwinkel, in dem Objekte ohne Kopfbewegungen fokussiert werden.

Head Mounted Display (HMD) & Optical-HMD
Sammelbegriff für VR- und Videobrillen. OHMDs sind zusätzlich durchsichtig, kombinieren also eine direkte Realitätswahrnehmung mit eingeblendeten Bildinhalten.

Mixed Reality (MR)
1. Alt: Nur bei Microsofts Hololens realisierte Kombination aus VR und AR: Ein OHMD blendet VR-Objekte passgenau in die reale Welt ein. Ein weites VR-Sichtfeld und dunkle VR-Inhalte sind mit OHMDs aber unmöglich.
2. Neu: Microsoft-Marketing-Bezeichnung für HMD-Systeme, die Teile der Realität erfassen. Eine Berücksichtigung des realen Bodens reicht aus, sodass auch echte VR-Brillen wie die Oculus Rift als MR-Headset gelten.

Parallaxe (räumliches Sehen beim Menschen)
Entfernungsabhängige Unterschiede im Betrachtungswinkel eines Objektes aus Sicht des rechten und des linken Auges.

Peripherer Sichtbereich
Großflächiger Randbereich des menschlichen Sichtfeldes, in dem Bildreize eher unbewusst und undetailliert registriert werden.

Roomscale VR
Im Stehen gespielte VR-Inhalte. Platzbedarf zum Teil groß, laterales Tracking nötig, VR-Controller empfehlenswert. Reale Bewegungen werden 1:1 in der Virtualität umgesetzt.

Seated VR
Im Sitzen gespielte VR-Inhalte. Geringer Platzbedarf, Rotations-Tracking ausreichend, Bewegungen in der virtuellen Welt werden per Controller gesteuert.

Sichtfeld
Der von Augen oder Wiedergabegeräten abgedeckte Raumbereich/Darstellungswinkel.

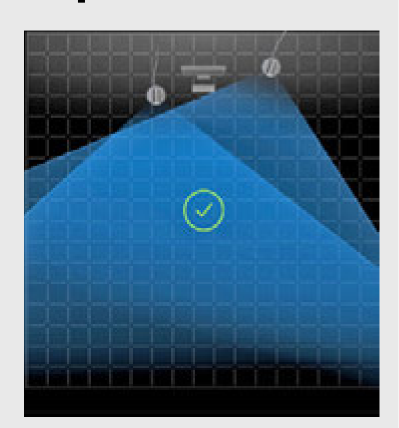
(Postionales/laterales) Tracking
Bewegungserfassung allgemein. Für VR sind eine latenzfreie Rotationserkennung (3-Achsen-Tracking) und die Position im Raum (vor/zurück, links/rechts, oben/unten) wichtig (‚6-Achsen‘/‚laterales Tracking‘).

Videobrille
HMDs zur reinen Wiedergabe (2D oder 3D). Nutzen nur das Gebrauchsblickfeld, sodass Filme in ganzer Breite überblickt werden. Große Teile des Sichtfeldes bleiben schwarz.

Virtual Reality (VR)
Realistische Wiedergabe (via VR-Brille) von komplett berechneten Welten.

Virtual Reality Headset (VR-Brille)
HMDs zum Eintauchen in virtuelle Welten. Die Bildwiedergabe moderner Geräte deckt große Teile des peripheren Sichtbereichs mit ab, Trackingsysteme lassen die Bildinhalte realistisch auf Kopfbewegungen reagieren.

Front-Facing-Setup

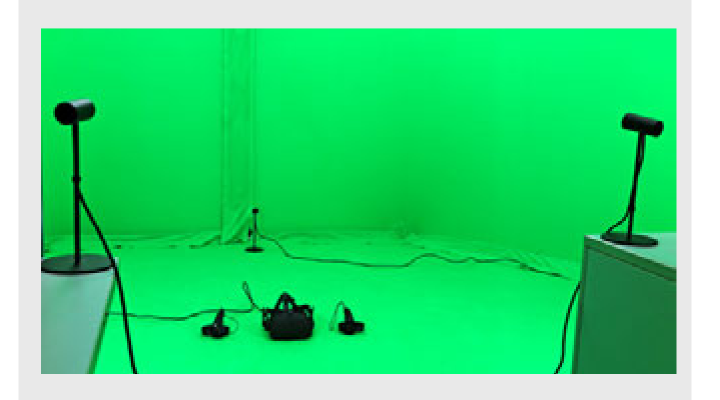


Front-Facing-Virtual-Reality wird von einigen als aufgemotztes Seated-VR bezeichnet; in der Realität fällt aber ein Großteil der Roomscale-VR-Erlebnisse in diese Kategorie. Der Grundgedanke: Orientiert sich der Spieler dauerhaft an einem bestimmten Punkt im realen Raum („Front“) reicht es aus, ihn aus dieser Perspektive zu tracken. So können beispielsweise mit zwei auf einem Schreibtisch aufgestellten Kameras alle Bewegungen von (Touch-)Controllern und (Rift-) Headset erfasst werden. Wer die Arme ruhig hängen lässt – zum Beispiel, weil er statt VR-Controllern ein Gamepad hält –, kommt sogar mit nur einem Sensor aus. Entsprechend einfach ist der Aufbau eines Front-Facing-Setups; nach wenigen Minuten kann das VR-Erlebnis in einem beliebigen Raum beginnen.

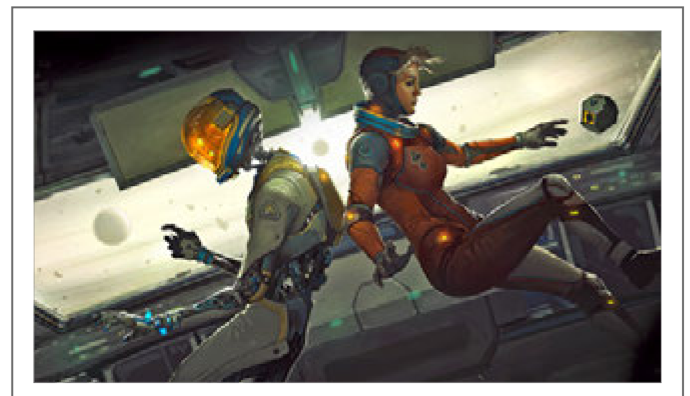
Bewegungseinschränkungen gibt es dagegen kaum. Zum einen erlauben IR-Dioden an den Seiten und im Kopfband der Rift selbst bei 360°-Drehungen ein Tracking des Headsets (nur der Blick senkrecht nach unten mit dem Rücken zur Kamera ist problematisch), während die Controller bei ausreichend großem Sensorabstand in einem Bereich von 270° links, rechts und vor dem Spieler erfasst werden. Zum anderen sind die meisten Spiele von Natur aus „Front-Facing“: Der Spieler bewegt sich in der virtuellen Welt vorwärts und guckt allenfalls mal über die Schulter zurück, muss nur selten mit hinter ihm liegenden, bereits erkundeten Bereichen interagieren. Aufmerksame VR-Spiele-Designer vermeiden Anlässe für 360°-Drehungen mit Rücksicht auf die Headset-Kabel sogar gezielt.

360°-Setup

Spätestens in Infotainment- und künstlerischen 3D-Applikationen, die kein uninteressantes „hinten“ kennen, möchte der Nutzer in allen Richtungen des Raumes so frei agieren wie es die physische Realität erlaubt. VR-Headsets haben damit kein Problem, das VR-Controller-Tracking wird aber aufwendiger: Je nach Ausrichtung des Spielers sieht der Sensor aus einer Richtung nur dessen Rücken und auch aus der Gegenrichtung kann ein Arm den VR-Controller der anderen Hand verschatten. Oculus empfiehlt für den 360°-Einsatz deswegen die Erweiterung eines Front-Facing-Setups um eine dritte Kamera auf der anderen Seite des Spielers. In PCGH-Tests haben sich auch zwei ausreichend hoch angebrachte Sensoren bewährt, denn die körpernahe Führung beider Controller dicht beieinander kommt in Spielen fast ausschließlich beim Zielen über Kimme und Korn, somit also auf Schulterhöhe, vor. Experimentell hatten wir sogar mit einer einzigen, senkrecht über der Spielfläche aufgehängten Tracking-Kamera unseren Spaß, für alle 360°-Sensor-Varianten gilt aber: Die saubere Verlegung von Kabeln um die Spielfläche respektive die Anbringung von Sensoren an Möbeln oder Wandhalterungen steigern den Aufwand erheblich, sodass sich für 360°-Setups eine dauerhafte Installation empfiehlt.



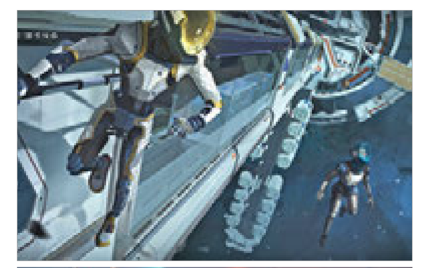
Empfehlenswerte Games & Experiences



Lone Echo & Echo Arena

Die virtuelle Realität am Rande des Sonnensystems: Im Orbit des Saturns untersucht man als Service-Roboter eine mysteriöse Anomalie.

Im Jahre 2126 wird auch in den Ringen des Saturns nach Bodenschätzen gegraben und geschürft. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Service-Einheit „Echo One“, die vom einzigen menschlichen Individuum an Bord liebevoll „Jack“ genannt wird. Nachdem eine Anomalie in der Atmosphäre des Saturns auftaucht und dabei lebenserhaltende Systeme der Bergbaustation Kronos II zerstört, gilt es, diese zu reparieren und die Herkunft des mysteriösen Phänomens zu untersuchen.



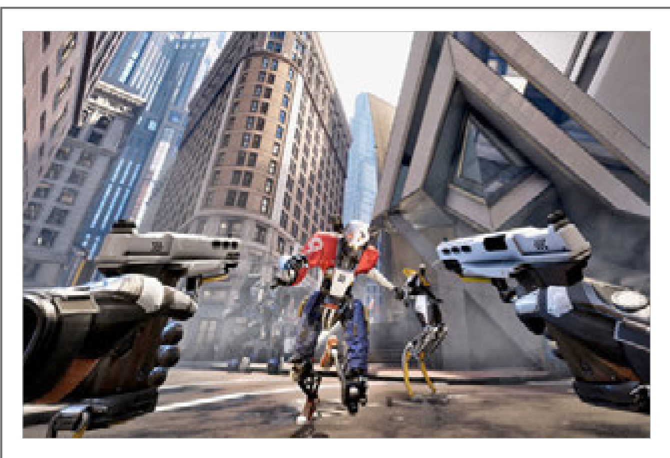


Ready At Dawn versteht es, dem Spieler eine kohärente und überzeugende Spielwelt zu präsentieren, sodass einem vor Staunen und Begeisterung oft einfach die Spucke wegbleibt. Vor allem die Fortbewegung in der Schwerelosigkeit ist schlichtweg genial: Man muss sich einfach irgendwo festhalten und in die gewünschte Richtung abstoßen – ideal mit den Oculus Touch Controllern. Die grafische Finesse der RAD-Engine ist sehr beeindruckend, besonders wenn man auf den sechsten Planeten unseres Sonnensystems blickt, mit dem menschlichen Gegenüber Olivia interagiert oder einfach nur die Detailverliebtheit der Entwickler betrachtet – Ready At Dawn bewirkt beim Spieler eine volle Immersion in das SciFi-Abenteuer am Rande des Sonnensystem.

Im E-Sports-Teil *Echo Arena* (der bis 20. Oktober sogar noch kostenlos war) wird das bereits erwähnte VR-taugliche Fortbewegungssystem in einen kompetitiven Multiplayer-Sportmantel gepackt. Zwei Roboterteams mit jeweils drei Spielern versuchen, eine Frisbee-ähnliche Scheibe in einer Zero-G-Umgebung in das gegnerische Tor zu bugsieren. Der Clou dabei: Im Gegensatz zum Hauptspiel *Lone Echo* hat Ready At Dawn das Spieltempo erhöht und gegnerische Spieler können festgehalten oder mit einem gekonnten Schlag für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt werden. Eishockey-Feeling im Weltraum! *Echo Arena* wird von der „Electronic Sports League“ (ESL) als vollwertiger E-Sports-Titel unterstützt und ist neben *The Unspoken* von Insomniac das zweite E-Sports-Spiel, das in der VR-Sparte der ESL aufgenommen wurde, der VR Challenger League.

FAZIT: *Lone Echo* ist das Triple-AAA-Spiel für VR, das viele sehnsüchtig erwartet haben. So und nicht anders muss VR in Zukunft aussehen!

FAZIT: *Echo Arena* ist ein kompetitiver und körperlich anstrengender E-Sports-Titel – das Beste, was VR gerade in diesem Bereich zu bieten hat.

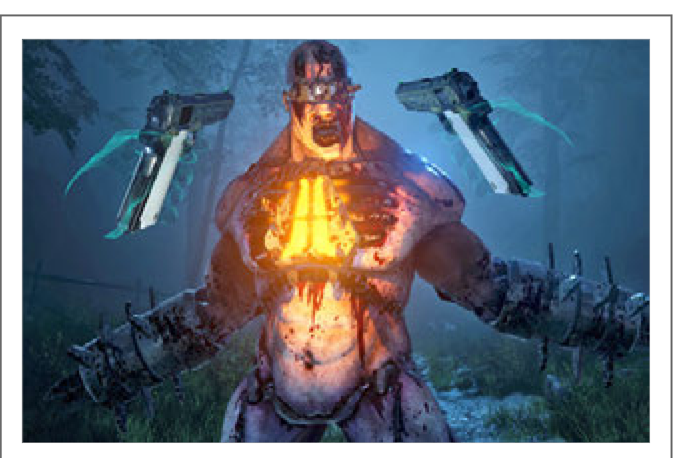


Robo Recall

Keine normale Rückrufaktion und keine normale VR-Schießbude: *Robo Recall* ist dynamisch, schnell, unglaublich spaßig und voller Altmetall.

Wegen eines Computervirus geraten die humanoiden Roboter der Firma Roboready in Rage und lehnen sich gegen ihre menschlichen Herren auf. Als Agent 34 soll man die defekten Exemplare in einer beispiellosen Rückrufaktion mit den üblichen Schießeisen aus dem Verkehr ziehen. Mittels Teleportation erfolgt die Lokomotion durch insgesamt neun Stadtlevels, in denen man Wellen von Robo-Gegnern auf möglichst gekonnte Art und Weise zu Altmetall degradiert. Neben Trick-Shots können sogar fliegende Kugeln aus der Luft gegriffen und postwendend verschickt werden. Gepaart mit Witz, macht diese Schießbude unheimlich viel Spaß.

FAZIT: Epic zeigt, wie sich eine VR-Schießbude anzufühlen und auszusehen hat. Steuerung und Grafik überzeugen, der Humor rundet das Ganze gekonnt ab.



Killing Floor: Incursion

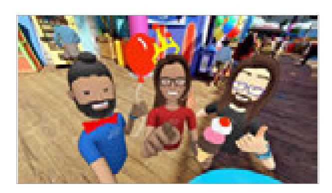
So etwas fehlte bisher: Ein VR-Gemetzel der besonderen Art, dank düsterer Atmosphäre, großartigem Gunplay und Koop-Modus.

Wie in den anderen Teilen der Serie auch stellt man sich Wellen mutantöser Untoter entgegen, die man solo oder im Koop mit einem Kollegen und dem Standard-Repertoire an Hieb-, Stich- und Schusswaffen beseitigt. Das recht klassische Gunplay erlaubt dabei ein präzises Feuern über Kimme und Korn und dank großartigem Waffen-Feedback fühlt sich das Ganze auch noch erstaunlich gut an. Gruselig wird es dabei leider in den seltensten Fällen, da die geballte Action kaum Zeit für Horrormomente lässt. Die Lokomotion erfolgt über Teleportation mit einer Staminamechanik, die manchmal im Eifer des Gefechts untergeht.

FAZIT: Dank großartigem Gunplay und exzellentem Waffen-Feedback macht hier jeder einzelne Treffer Spaß. Nur die KI könnte etwas besser sein.

Facebook Spaces

Freunde im gleichen Raum treffen, obwohl tausende Kilometer dazwischen liegen – VR sei Dank.



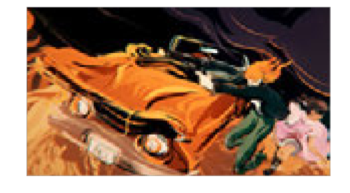
Mit dem virtuellen Treffpunkt, der sich noch in der Beta-Phase befindet, ist es möglich, mit Freunden beispielsweise 360°-Content gemeinsam zu erleben. Man kann aber auch mit einem Malwerkzeug Kunstwerke erstellen und per Videoschaltung können auch Freunde ohne Oculus am virtuellen Leben teilnehmen. Die Idee hat durchaus Potenzial und sollte im Auge behalten werden.

FAZIT: Facebook will VR ins tägliche Leben integrieren und die Idee hat zumindest viel Potenzial. Der Umfang des Tools soll stetig ausgebaut werden.



Dear Angelica

Ein Kurzfilm, der völlig in VR entstanden ist: Handgezeichnet mit der Oculus Zeichen-App Quill.



Eine emotionale Geschichte über ein Mädchen (Mae Whitman), das den Tod ihrer Mutter Angelica (Geena Davis) in einem Brief verarbeitet. Während die Geschichte erzählt wird, entfalten sich Pinselstriche in alle Himmelsrichtungen und formen Erinnerungen an die Mutter, die einst eine berühmte Schauspielerin war. Dank VR erlebt man *Dear Angelica* wie einen Traum.

FAZIT: Eine rührende Geschichte, wunderbar erzählt und illustriert. Dank der virtuellen Realität können viele Emotionen übermittelt werden.



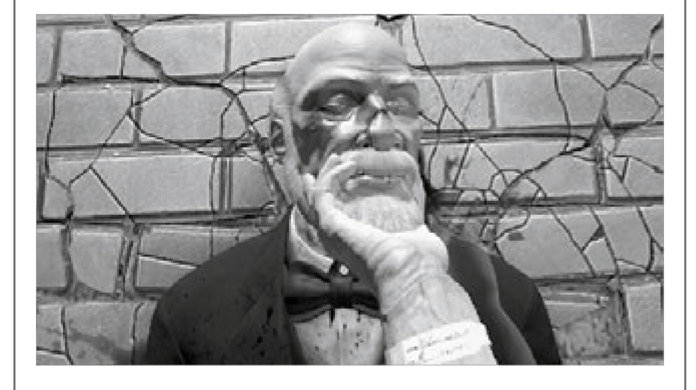
Star Trek: Bridge Crew

Sternzeit 77824,21: Ubisoft experimentiert mit VR. Herausgekommen ist ein großartiges Koop-Abenteuer in den Weiten des Universums.

Kapitän, Steuermann, taktischer Offizier oder doch lieber Chefingenieur? Auf der Brücke der U.S.S. Enterprise oder der U.S.S. Aegis sind die Aufgaben klar verteilt: Jeder Spieler muss eine bestimmte Rolle übernehmen und eine Vielzahl an spezifischen Aufgaben erledigen – zum Wohle der Mission und der Crew natürlich. Wichtig ist dabei vor allem die Kommunikation zwischen den Spielern, denn der Steuermann weiß nicht, was der Chefingenieur treibt – hier koordiniert beispielsweise der Kapitän. *Star Trek: Bridge Crew* spielt sich deshalb am besten im Koop und macht hier auch am meisten Spaß: Die soziale Komponente, nämlich die Interaktion mit anderen Spielern, bringt erst die Würze in das Gameplay. Gemeinsam die Story zu bestreiten oder sich in den zufallsgenerierten Missionen gegen wendige und feuerstarke Klingonen zu behaupten, macht im Team deutlich mehr Spaß als wenn man sich solo mit KI-Komparsen in die Weiten des Weltalls traut.

FAZIT: Dieses Spiel richtet sich an Koop-Fans und macht dort einen Heidenspaß, aber auch mit KI-Kameraden im Solo-Modus ist es gut spielbar. Energie!

Wilson's Heart



Herzlos, farblos und furchtlos: Wilson's Heart steckt den Spieler in einen virtuellen Film-noir-Gruselstreifen im Point-and-Click-Design.

Als Spieler wacht man erinnerungslos in einer teilzerstörten Klinik der 1940er-Jahre auf und muss die Hintergründe der mysteriösen Aktivitäten im Haus untersuchen. Dabei wandert man – wie in alten Point-and-Click-Abenteuern üblich – umher, um mittels Auseinandersetzung mit der monochromen Umgebung objektbasierte Rätsel lösen zu können. Verwendet werden alte Film-noir-Stilmittel, um bereits in den ersten Spielminuten eine dichte Grusel-Atmosphäre gekonnt aufzubauen. *Wilson's Heart* zeigt vor allem, welches Potenzial in gut erzähltem VR-Horror schlummert und wie man gekonnt Stilmittel einsetzen kann.

FAZIT: Nach dem stimmungsvollen Einstieg verliert das Spiel im Verlauf etwas an Atmosphäre, fesselt Spieler aber trotzdem lange in der virtuellen Realität.

Batman: Arkham VR



Rocksteady Studios erlaubt den Blick durch die Augen des Dunklen Ritters, damit der Spieler Verbrechen löst – ganz ohne Kampfkunst.

Batman ist dem Abschaum aus Gotham auf den Fersen, nur dieses Mal choreografiert man sich nicht durch Gangsterbanden, sondern muss mittels Holmes'scher Detektivarbeit auf die Spur eines Mörders kommen, der einen persönlichen Freund auf dem Gewissen hat. Es gilt also Beweise zu sammeln, Schlüsse zu ziehen und Zeugen zu „befragen". Verglichen mit den anderen Batman-Spielen hört sich das erst mal recht einfach und anspruchslos an, ist aber für die virtuelle Realität perfekt geeignet. Mittels Enterhaken navigiert man im Level und nutzt für die Ermittlung spezielle Gadgets, um beispielsweise Bombenfragmente zu finden.

FAZIT: „Ich bin Batman!" – eigentlich muss man nicht mehr sagen. Wir hätten aber gerne noch mehr spannende Fälle in der Unterwelt von Gotham gelöst.

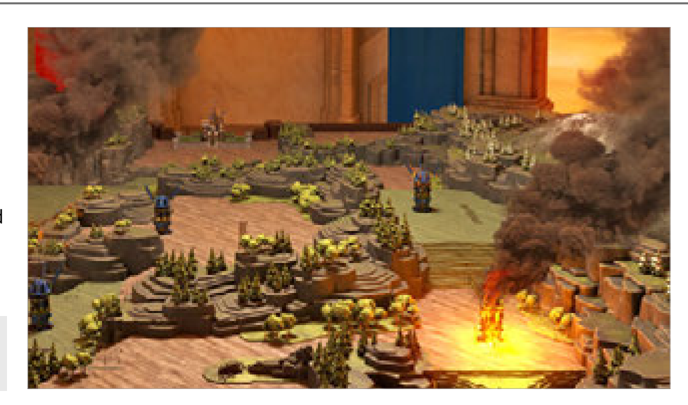
Neuerscheinungen und kommende Spiele

Brass Tactics

Echtzeitstrategie in der virtuellen Realität? So was ist möglich? Ja, sagen die einstigen Macher von *Age of Empires II* und präsentieren ein Tabletop in VR.

Genau wie bei einem echtem Tabletop-Kriegsspiel muss man bei *Brass Tactics* seine Truppen auf einem großen hölzernen Tisch unterbringen und dirigieren. Basenbau und alles, was man sonst von Echtzeitstrategietiteln gewohnt ist, wie unterschiedliche Einheiten und Gebäude, ist vorhanden. Das Spiel wird neben einer Kampagne auch einen Multiplayer beinhalten, bei dem Spieler in ein und demselben virtuellen Raum mit voll sichtbarem Oculus-Avatar gegeneinander antreten. Releasetermin ist der 22.02.2018.

FAZIT: Interessante Mischung, dank der Erfahrung im RTS-Genre, einer ausgefeilten Steuerung und einem Multiplayer, der Partien von Angesicht zu Angesicht erlaubt.

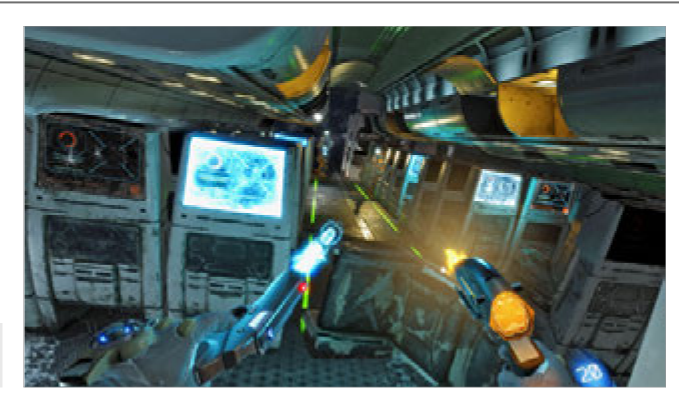


Arktika.1

Die Macher der Metro-Serie zeichnen ein weiteres Bild der Apokalypse: Kalt, düster und voller menschenfressender Monsterwesen, den Yagas.

Im Jahr 2120 ist die Welt dank Klimawandel in einen frostigen Eismantel gehüllt – Ressourcen sind knapp und das Überleben unsicher. Als frisch angeheuerter Söldner ist man in einer Kolonie im ehemaligen Russland für die Sicherheit der dort lebenden Menschen zuständig. Unterstützt durch ein potentes Arsenal an Feuerwaffen kann man effektiv gegen Banditen, Marodeure und Yagas vorgehen – dank 4A Engine in atemberaubender Optik mit aufwendig animierten Feinden. Der Titel ist am 10. Oktober erschienen.

FAZIT: Eine umfangreiche, dystopische Story, beeindruckende Grafik und taktische Kämpfe mit Körpereinsatz machen diesen Shooter zu einem echten VR-Erlebnis.



Marvel Powers United VR

Ein einziges Mal Hulk sein und als grüner Muskelprotz seinem Ärger Luft machen. Dank VR kann man diesen Kindheitstraum bald ausleben.

Neben Hulk kann man natürlich noch in die Rolle von insgesamt 13 Marvel-Helden wie Rocket Raccoon oder Deadpool schlüpfen, um dann mit bis zu drei weiteren Freunden die feindlichen Kree im Koop aufzumischen. Mit einer intuitiven Gestensteuerung mit Oculus Touch soll eine freie Lokomotion in der Umgebung ermöglicht werden – egal ob im Flug oder am Boden. Wer keine Lust hat, immer für die Guten zu kämpfen, kann auch in die Haut eines Schurken schlüpfen und böse sein. Release ist für 2018 geplant.

FAZIT: Ein Traum wird Realität, virtuell zwar, aber endlich kann man in die Haut seines Lieblingssuperhelden schlüpfen. Wir sind gespannt auf die Story!

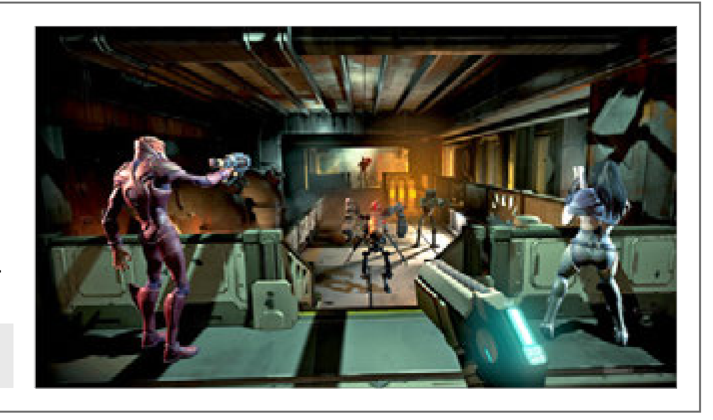


From Other Suns

Die virtuelle Realität bekommt im Weltall interessanten Zuwachs: ein von *FTL: Faster Than Light* inspirierter Rogue-like-Koop-Shooter.

Gunfire Games will mit dem FPS-Shooter die Ansprüche eines *FTL* reproduzieren: Permadeath, Mikromanagement und prozedural generierte Missionen. Zu dritt lassen sich dann die Tiefen des Alls erkunden, Piraten erledigen oder das eigene Raumschiff upgraden, damit man in Weltraumkämpfen nicht den Kürzeren zieht. Bei den Waffen haben sich die Entwickler außerdem von *Borderlands* inspirieren lassen – individueller Ausbau inklusive. Erscheinen soll die Gameplay-Melange am 14.11.2017.

FAZIT: Eine faszinierende und äußerst interessante Mischung an Gameplay-Mechaniken, gewürzt mit etwas Rogue-like und serviert mit einer Koop-Kampagne.



Oculus Rift Mall Tour 2017: Termine und Orte

Das wird auf der Mall Tour 2017 gezeigt

Interessierte Spieler können selbst die Magie der VR erleben und eine breite Auswahl an großartigen Demos aus diversen Genres persönlich an mehreren Demo-Stationen erleben. Von Tutorials für Anfänger über Angebote für jedermann bis hin zu AAA-Games für die Gamer wird für jeden Geschmack etwas angeboten.

Bei der Gelegenheit können die Besucher auch die Performance einiger High-End-PCs und Laptops auf Basis der neuesten AMD-Prozessoren und -Grafikkarten erleben.

Interessenten können sich unter diesem Link für die Demos vorab anmelden, um Wartezeiten zu sparen: www.pcgh.de/oculus. Die Anmeldung gilt nur für die regulären Demos und nicht für das Robo-Recall-Turnier. Dort kann man sich einfach anstellen und losspielen.



HAMBURG

BERLIN

BRAUNSCHWEIG

ESSEN

DRESDEN

FRANKFURT

MÜNCHEN

Tourdaten:

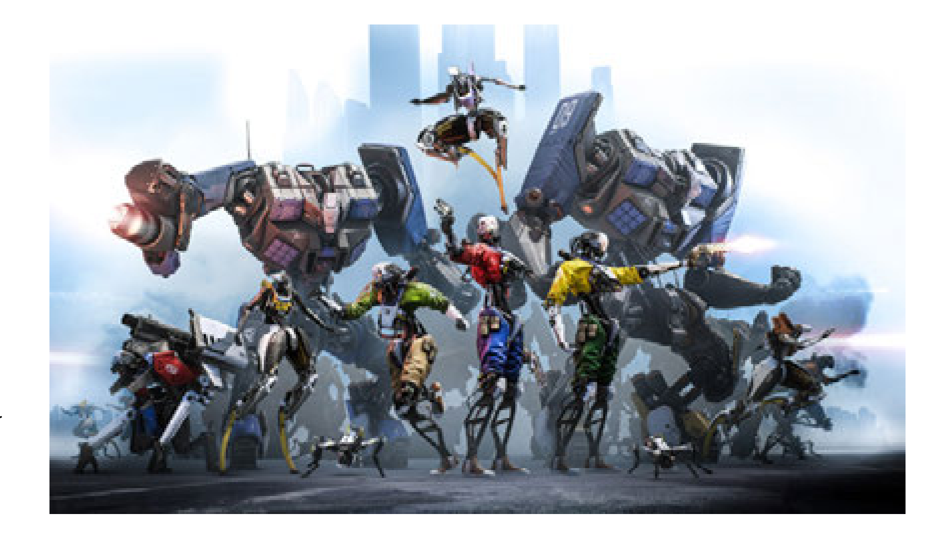
Mo., 20.11.17	Sa., 25.11.17	München	OEZ
Mo., 27.11.17	Sa., 02.12.17	Frankfurt	MyZeil
Mo., 04.12.17	Sa., 09.12.17	Essen	Limbecker Platz
Mo., 11.12.17	Sa., 16.12.17	Braunschweig	Schlossarkaden
Mo., 18.12.17	Sa., 23.12.17	Hamburg	Europa Passage
Mi., 27.12.17	Sa., 30.12.17	Berlin	Mall of Berlin
Di., 02.01.18	Sa., 06.01.18	Dresden	Altmarkt Galerie

Deutsche Robo-Recall-Meisterschaft



Beim Besuch der Oculus Rift Mall Tour 2017 können Sie im Rahmen der deutschen Robo-Recall-Meisterschaft in Zusammenarbeit mit AMD auch dicke Preise gewinnen.

Oculus und AMD suchen den besten Robo-Recall-Spieler Deutschlands. Jeder darf sein Glück versuchen und sich auf die Jagd nach dem Highscore machen. Für den Besten aus jeder Stadt wartet ein High-End Gaming-PC mit AMD-Ryzen-Prozessor zusammen mit Rift und Touch als Wochengewinn. Der beste RR-Spieler Deutschlands bekommt als Hauptgewinn einen High-End-Gaming-Laptop mit neuester AMD-Technologie.





Del Meeko, Gideon Hask und Commander Iden Versio (v.l.n.r.) bilden das imperiale Inferno Squad.

WARUM KEIN TEST?

Der offizielle Release von *Star Wars: Battlefront 2* war erst am Tag des Redaktionsschlusses dieser Ausgabe. Zwar konnten wir bereits ausführlich die finale Fassung spielen, um einen Mehrspieler-Shooter angemessen zu bewerten, wollen wir jedoch auch den Live-Betrieb beobachten.

AUF PCGAMES.DE findet ihr den vollständigen Test inklusive der abschließenden Wertung.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE/Motive/Criterion
Publisher: Electronic Arts
Termin: 17. November 2017

Star Wars: Battlefront 2

Mehr Spaß im Multiplayer und eine Einzelspieler-Kampagne. Die Entwickler haben viel Versprochen und große Hoffnungen geweckt. Einige werden enttäuscht.

Von: Matthias Dammes

Seit über vier Jahren hat Electronic Arts die exklusive Lizenz für Videospiele im *Star Wars*-Universum. Herausgekommen ist dabei bisher lediglich der reine Multiplayer-Shooter *Star Wars: Battlefront* aus dem Jahre 2015. Rundum überzeugend fiel die Rückkehr in eine weit entfernte Galaxie damals aber nicht aus. Entsprechend große Hoffnungen liegen auf dem Nachfolger mit Einzelspieler-Kampagne und verbesstem Multiplayer. Doch werden diese Erwartungen auch wirklich erfüllt? Je nach eigenem Anspruch kann diese Frage nicht durchweg positiv beantwortet werden.

Ein kurzes Vergnügen

Nachdem sie im Vorgänger noch schmerzlich vermisst wurde, gibt es diesmal eine echte Einzelspieler-Kampagne – das erste Solo-*Star Wars*-Abenteuer seit *The Force Unleashed 2* aus dem Jahre 2010. Entwickelt in Zusammenarbeit mit der Lucasfilm-Story-Group erzählt das Spiel eine Geschichte, die zum offiziellen Kanon gehört und die Ereignisse nach der Zerstörung des zweiten Todessterns in den Mittelpunkt rückt. Ihr schlüpft dazu in die Rolle von Commander Iden Versio, einer Elitesoldatin des Imperiums und Anführerin von Inferno Squad. Die Kampagne beginnt vielversprechend und für einen Shooter recht ungewöhnlich. Iden ist auf einem Schiff der Rebellen gefangen und wir übernehmen als erstes die Kontrolle über ihren kleinen Droiden. Mit ihm müssen wir uns durch das Schiff schleichen, Terminals hacken und Gegner per Elektroschock ausschalten. In der Folge bleiben solche spielerischen Abwechslungen jedoch rar. Das Shooter-Gameplay aus dem Mehrspieler-Modus bestimmt die meisten Missionen.

Leider entwickelt sich die Handlung nach dem guten Start in eine sehr klischeehafte Richtung, die nur noch wenig mit den eigentlichen Versprechen der Entwickler zu tun hat. Hier waren wir schon sehr enttäuscht. Bis zuletzt hatten wir noch auf einen großen Twist gehofft, der jedoch nicht eintritt. Erschwerend kommt hinzu, dass die Motivation und deren Veränderungen bei den zentralen Figuren teilweise schlicht unglaubwürdig wirken. Einige der Missionen passen auch nicht so wirklich ins Gesamtgefüge. Zumindest schafft es das Spiel, nicht die nötigen Zusammenhänge ausreichend zu erklären. So wirkt es, als wären einige der Spielabschnitte nur eingebaut worden, um noch einen Helden unterzubringen. Im Verlauf der Kampagne übernehmt ihr nämlich immer wieder mal für eine Mission die Kontrolle über Helden wie Luke Skywalker oder

Gleich fünf Helden wie Han Solo haben in der Kampagne ihre eigene Mission.

Han Solo. Der Anteil erschien uns bei fünf Heldenkapiteln bei insgesamt zwölf Abschnitten jedoch zu hoch. Dadurch wird viel zu häufig der Fokus von Protagonistin Iden Versio genommen.

Dabei ist die Kampagne handwerklich durchaus hervorragend gemacht. Eine erstklassige Inszenierung, tolle Atmosphäre und abwechslungsreiche Levels sorgen für fantastische *Star Wars*-Stimmung. Iden kommt auch sehr viel herum. Die Missionen finden auf bekannten Planeten wie Sullust und Naboo sowie in den Fluren von Großkampfschiffen statt, führen euch aber auch an neue Orte wie Pillio. Zusätzlich bestreitet ihr am Steuer eines Jägers packende Raumschlachten. Dieser Spaß ist allerdings auch sehr schnell wieder vorbei. Das Ende von Idens Reise war für uns nach gerade einmal viereinhalb Stunden erreicht. Selbst für die Kampagne eines Multiplayer-Shooters ist das etwas dürftig. Sich das Spiel nur wegen der Kampagne zum Vollpreis zuzulegen lohnt sich also nicht.

Bot-Schießbude

Nach dem Durchspielen der Handlung bleibt Solospielern danach noch der Arcade-Modus. Dieser ersetzt den Missionen-Modus aus dem Vorgänger und bietet verschiedene Kampfszenarien. Jeweils acht solcher vorgefertigten Schlachten gibt es auf der hellen und dunklen Seite mit jeweils drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Dabei bestreitet ihr entweder einen Teamkampf mit Bots, die euch im Kampf unterstützen, oder den sogenannten Ansturm, bei dem ihr in der Regel eine Heldeneinheit kontrolliert und in einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Zahl an Gegnern ausschalten müsst.

Wer sich an den vorgefertigten Arcade-Spielen satt gesehen hat, kann auch eigene Szenarien entwerfen. Dazu stehen ein dutzend Modifikationen zur Verfügung, über die ihr zum Beispiel Spieler-Gesundheit, Gegner-Klassen und Teamgrößen bestimmt. Es ist jedoch eher fraglich, dass der Arcade-Modus für Einzelspieler lange motivierend bleibt. Zumal die zu verdienenden Credits überschaubar und auch noch mit einer Höchstgrenze von 500 Credits pro Tag belegt sind. Auf den Konsolen kann Arcade auch im 2-Spieler-Couch-Koop gespielt werden. In der PC-Version fehlt diese Option.

Gemeinsam gegen die anderen

Das Herzstück des Spiels, das Spieler für lange Zeit beschäftigen soll, bleibt aber der Mehrspieler-Modus. Bei den zur Verfügung stehenden Spielmodi wurde auf den ersten Blick ganz schön abgespeckt. Bot der Vorgänger zum Release noch neun verschiedene Spielvarianten, sind es in *Battlefront 2* nur noch derer fünf. Die Entwickler haben sich dabei auf die beliebtesten Modi des Vorgängers konzentriert – Galaktischer Angriff (bisher Walker-Angriff genannt), Gefecht (Team Deathmatch) und Helden gegen Schurken.

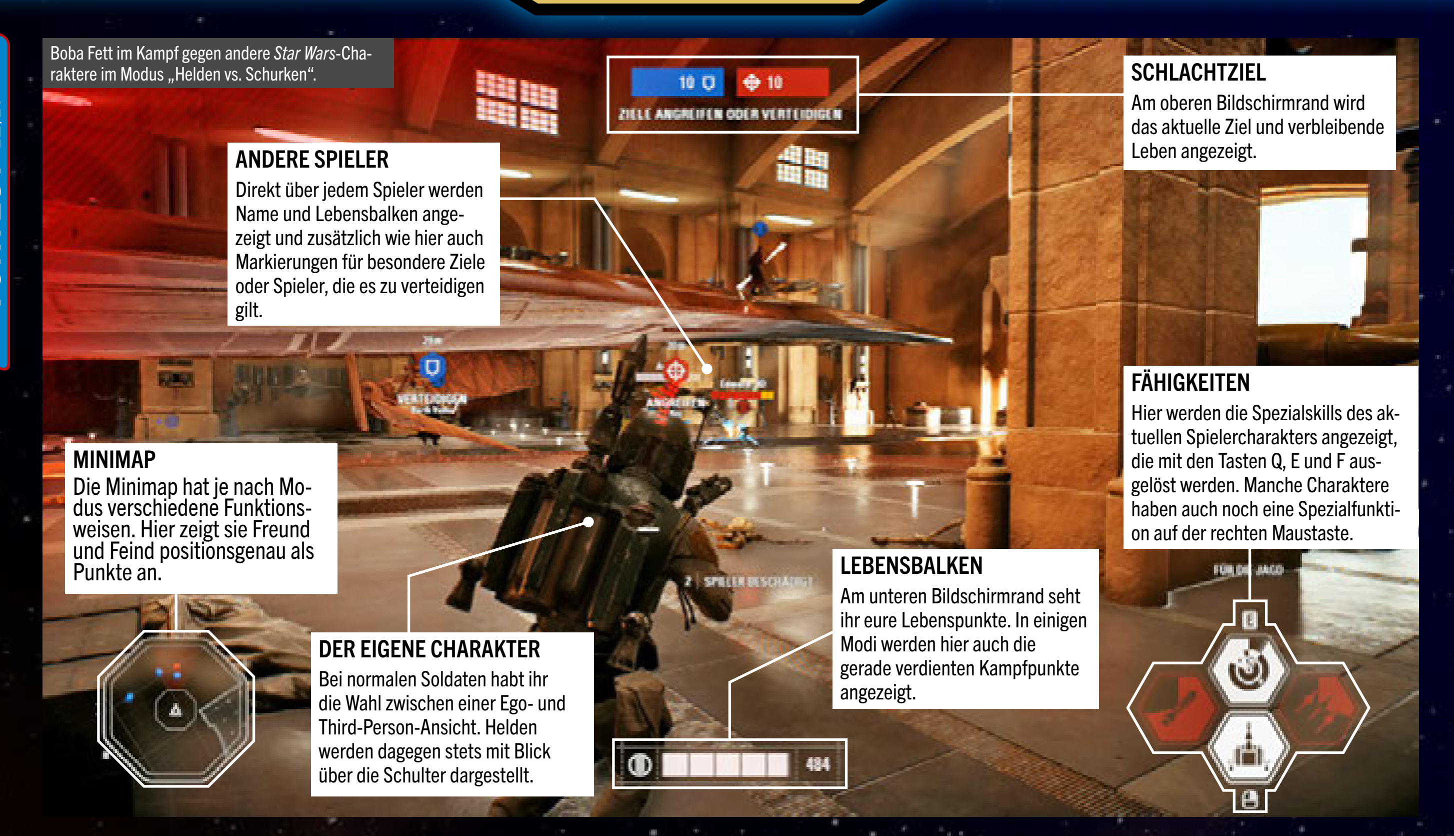
Hinzu kommen die beiden Neuzugänge Sternenjäger-Angriff und Angriff. Ersteres ist ein zielbasierter Modus wie Galaktischer Angriff – nur eben mit Raumschiffen statt Bodentruppen. Bei Angriff handelt es sich um kleinere Gefechte zwischen zwei Teams mit je acht Spielern. Diese müssen jeweils bestimmte Ziele erreichen, wodurch



Zum Auftakt der Handlung schleichen wir uns mit einem kleinen Droiden durch ein Rebellenschiff.



Fünf verschiedene Spielmodi bietet der Multiplayer-Modus. Darunter der beliebte Galaktische Angriff.



Boba Fett im Kampf gegen andere *Star Wars*-Charaktere im Modus „Helden vs. Schurken".

Strike-Partien deutlich taktischer ablaufen als die Massenschlachten in Galaktischer Angriff. Auch wenn einige Modi wie klassisches Deathmatch oder Capture the Flag dem Rotstift zum Opfer fielen, bieten die vorhandenen Spielweisen unserer Meinung nach ausreichend Abwechslung.

Besonders gefallen hat uns der überarbeitete „Helden vs. Schurken"-Modus, in dem nicht mehr nur einige Spieler in die Rolle eines mächtigen Charakters schlüpfen dürfen, sondern alle. Jeweils vier Spieler stehen sich mit Helden der hellen und dunklen Seite gegenüber. Da alle Teilnehmer der Partie gleich mächtig sind, kommt auch viel mehr Spaß auf als bei der alten Variante, wo einige Spieler stets als Kanonenfutter herhalten mussten. Richtiges *Star Wars*-Gefühl vermitteln dagegen die groß angelegten Raumschlachten. Wenn man mit einem X-Wing auf der Jagd nach einem TIE-Fighter dicht über der Oberfläche eines Sternenzerstörers entlang heizt, ist Adrenalin vorprogrammiert. Durch die komplexen Zielstellungen setzt sich der Modus auch erfrischend von den simplen Dogfights des Vorgängers ab.

Quer durch die Galaxie

Deutlich zugelegt hat das Spiel bei den Karten, was auch an der Ausweitung der Thematik auf alle drei *Star Wars*-Epochen liegt. So spielen sich die Schlachten nun auf insgesamt elf verschiedenen Schauplätzen ab. Neben den bekannten Maps wie Hoth, Endor und Tatooine verschlägt es euch nun auch nach Naboo, Kashyyyk und Starkiller Base. Für die meisten der Planeten gibt es verschiedene Kartenvarianten, die je nach Spielmodus zum Einsatz kommen. Das Repertoire reicht dabei von engen Straßenschlachten in Mos Eisley bis zu den extrem weitläufigen Dschungeln von Kashyyyk.

Neben der allgemein hübschen Gestaltung haben die Entwickler auch einige nette Gimmicks eingebaut, die das Herz jedes *Star Wars*-Fans höher schlagen lassen. So lässt sich in der Cantina von Mos Eisley ein Hologramm mit der berühmten Cantina-Band aktivieren und sobald man den Reaktorraum hinter dem Hangar von Theed betritt, ertönt John Williams' *Duel of the Fates*. Letzteres wirkt besonders cool, wenn man im „Helden vs. Schurken"-Modus als Darth Maul unterwegs ist. Statisch sind die Karten weiterhin. Zerstörungen oder ähnliche Darstellungen gibt es nicht. Immerhin wurde zumindest ansatzweise versucht, ein wenig mehr Leben auf die Maps zu bringen. So ist auf Tatooine zu beobachten, wie die Straßen zunächst noch voller Leben sind, doch sobald die Schlacht startet, fliehen die Zivilisten in Windeseile.

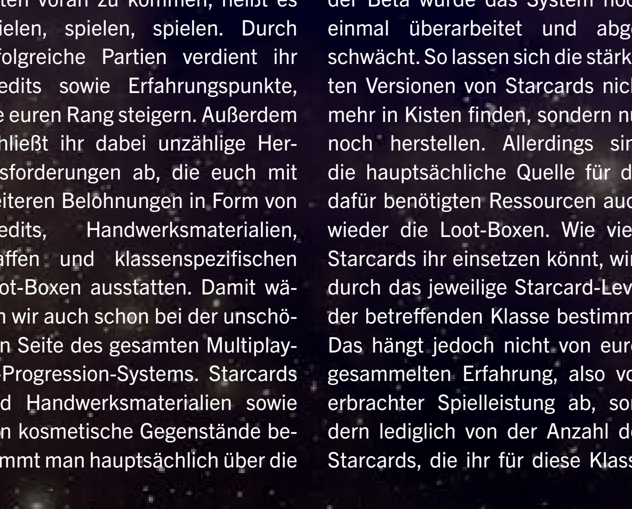
Soldaten mit Klasse

Die größte Neuerung beim Gameplay ist die Einführung von Soldatenklassen. Vor jeder Partie wählt ihr, ob ihr als Angreifer, Spezialist, Offizier oder Schwerer Truppler in den Kampf ziehen wollt. Entsprechend stehen euch andere Waffen und Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Eine sinnvolle Neuerung, durch die sich jeder sofort entsprechend seines eigenen Spielstils ins Getümmel werfen kann, ohne dafür erst mühsam die richtigen Waffen und Starcards freischalten zu müssen. Für jede Klasse gibt es vier ver-


Die Karten des Mehrspielermodus führen euch an elf verschiedene Orte – zum Beispiel in das belebte MosEisley.




Vor jeder Partie und nach jedem Ableben könnt ihr eure Klasse, Waffen und ausgerüstete Starcards ändern.



Drei verschiedene Loot-Boxen gibt es zu kaufen. Die Preise für die Premiumwährung starten bei 4,49 Euro für 500 Kristalle.

schiedene Waffen, die ihr nach und nach über erreichte Meilensteine wie eine bestimmte Anzahl an Kills mit der entsprechenden Klasse freischaltet. Dass die Blaster wie in der Beta mühselig mit Unmengen an Handwerksmaterialien hergestellt werden müssen, wurde zum Glück nicht übernommen.

Über die erneut vorhandenen Starcards wird jede Klasse individuell weiter angepasst. So könnt ihr euren Kämpfer passiv stärken oder einige der Fähigkeiten gegen andere Varianten austauschen. Das gilt nicht nur für die vier Soldatenklassen, sondern auch für Helden, Fahrzeuge und Raumschiffe. Jede Einheit, mit der man in die Schlacht spawnen kann, lässt sich über Starcards anpassen und verbessern. Aber auch wenn das System etwas komplexer ausfällt als noch im Vorgänger, bleibt weiterhin klar, dass sich *Star Wars: Battlefront 2* an die breite Masse der Durchschnittsspieler richtet und weniger an Shooter-Profis.

Wer zahlt gewinnt

Um im Spiel und mit seinen Soldaten voran zu kommen, heißt es spielen, spielen, spielen. Durch erfolgreiche Partien verdient ihr Credits sowie Erfahrungspunkte, die euren Rang steigern. Außerdem schließt ihr dabei unzählige Herausforderungen ab, die euch mit weiteren Belohnungen in Form von Credits, Handwerksmaterialien, Waffen und klassenspezifischen Loot-Boxen ausstatten. Damit wären wir auch schon bei der unschönen Seite des gesamten Multiplayer-Progression-Systems. Starcards und Handwerksmaterialien sowie rein kosmetische Gegenstände bekommt man hauptsächlich über die auf Zufall basierenden Loot-Boxen. Diese lassen sich im Shop gegen Ingame-Credits oder aber auch gegen Kristalle erwerben. Letztere gibt es gegen harte Euros.

Nach der massiven Kritik und den Pay2Win-Vorwürfen nach der Beta wurde das System noch einmal überarbeitet und abgeschwächt. So lassen sich die stärksten Versionen von Starcards nicht mehr in Kisten finden, sondern nur noch herstellen. Allerdings sind die hauptsächliche Quelle für die dafür benötigten Ressourcen auch wieder die Loot-Boxen. Wie viele Starcards ihr einsetzen könnt, wird durch das jeweilige Starcard-Level der betreffenden Klasse bestimmt. Das hängt jedoch nicht von eurer gesammelten Erfahrung, also von erbrachter Spielleistung ab, sondern lediglich von der Anzahl der Starcards, die ihr für diese Klasse besitzt. Am Ende sind hier dann doch wieder diejenigen im Vorteil, die bereit sind, Geld für die Loot-Boxen zu investieren. Auf diese Weise kommen diese Spieler nämlich deutlich schneller an mehr Starcards und steigern entsprechend deutlich schneller ihren Starcard-Level. Ehrliche Spieler, die sich nur nach einigen Partien mal eine Kiste leisten können, haben das Nachsehen.

Immerhin ist die Voraussetzung für das Upgrade einer Starcard auf ein höheres Level auch vom Spielerrang abhängig. Bis zur zweithöchsten Stufe können die Karten aber eben auch in den Loot-Boxen gefunden werden. Diese können dann auch ohne Einschränkungen verwendet werden, selbst wenn man für ein manuelles Upgrade noch nicht die Voraussetzungen erfüllt. Es bleibt also auch nach den


Die Raumgefechte im Modus „Sternenjäger-Angriff“ machen deutlich mehr Spaß als die Dogfights des Vorgängers.



Starcards gibt es in vier Qualitätsstufen. Sie geben passive Boni oder ersetzen Spezialfähigkeiten.


Grafisch ist das Spiel eine Augenweide und zeigt *Star Wars* so, wie man es sich als Fan vorstellt. Hier die Rebellenbasis auf Yavin 4.

letzten Änderungen dabei, dass Spieler, die bereit sind, nach der Anschaffung des Spiels noch mehr Geld auszugeben, sich einen spielerischen Vorteil erkaufen können. Ärgerlich ist auch die Tatsache, dass ikonische Helden wie Darth Vader und Luke Skywalker zunächst gesperrt sind. Insgesamt sechs der 14 Spezialcharaktere müssen per Ingame-Credits freigeschaltet werden. Die Preise dafür haben die Entwickler noch während unseres Tests nach heftigen Fanprotesten von zunächst 20.000-60.000 Credits auf nur noch 5.000 bis 15.000 Credits gesenkt.

Technisch erstklassig

Auf der technischen Seite macht *Star Wars: Battlefront 2* wieder einen hervorragenden Eindruck. Erneut zaubert die Frostbite-Engine die wohl schönsten *Star Wars*-Welten der Videospiel-Geschichte auf den Bildschirm. Scharfe Texturen, schicke Effekte und das alles bei einem flüssigen Spielablauf. Wie schon beim Vorgänger glänzt die PC-Version mit einer hervorragenden Performance. Mit allen Grafikeinstellungen auf Ultra mussten wir uns auf unserem Testrechner (i7-4790, 16 GB RAM, GTX 980) selten mit weniger als 100 fps begnügen – selbst auf den großen Galaktischer-Angriff-Karten mit 40 Spielern. Entsprechend können auch Besitzer schwächerer Rechner noch mit einem anständigen Spielerlebnis rechnen.

Beim Sound ist das Spiel eh über jeden Zweifel erhaben. Die typischen *Star Wars*-Klänge, ob nun bei der Musik oder den Geräuschen, wurden in Perfektion eingefangen. In der deutschen Version kommt ihr sogar in den Genuss einiger Original-Synchronsprecher für bekannte Charaktere wie Luke Skywalker. Damit kann die englische Fassung nicht dienen. Insgesamt haben die englischen Sprecher besonders bei den neuen Figuren die Nase jedoch etwas vorn. Der Soundtrack auf Basis der bekannten Klänge von John Williams ist erstklassig wie eh und je.

Fortschritt und Rückschritt

Star Wars: Battlefront 2 ist erneut ein Spiel, das viele Spieler allein aufgrund der großartigen *Star Wars*-Stimmung in seinen Bann ziehen wird. Mit deutlich mehr Schauplätzen ist jetzt auch für mehr Abwechslung gesorgt. Das neue Klassensystem sorgt für spielerische Vielfalt. Ein wirklich komplexer Shooter wird das Spiel dadurch aber nicht. Viel ärgerlicher ist jedoch, wie erneut sehr viel Potenzial verschenkt wurde. Diesmal vor allem bei der Kampagne, die nur in Ansätzen geliefert hat, was man sich nach der langen Durststrecke erhofft hatte. Zweiter großer Kritikpunkt ist und bleibt das Progressions-System in Verbindung mit Mikrotransaktionen und Glücksspiel-Boxen. Auch wenn hier noch entschärfend eingegriffen wurde, kann das System den Pay2Win-Anstrich nicht völlig abstreifen. Die sinnvollen Verbesserungen bei Umfang und Gameplay werden auf diese Weise wieder konterkariert.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Die Kampagne hat mich wirklich enttäuscht."

WAS HABEN WIR GESPIELT? Zahlreiche Stunden flossen beim Besuch bei DICE in den Mehrspieler-Modus, die Kampagne haben wir mit der finalen Fassung durchgespielt.

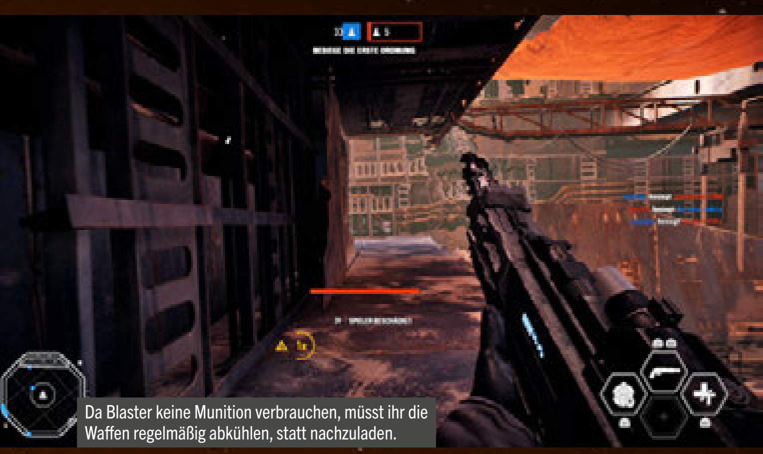
Ich habe mich enorm auf die Kampagne gefreut. Endlich wieder ein Spiel, in dem ich eine Solo-Story im *Star Wars*-Universum erleben kann. Noch dazu eine Geschichte, die sich in das große Gesamtbild der Sternensaga einfügen soll und aus imperialer Perspektive erzählt wird. Was ich am Ende geboten bekam, war dann aber leider sehr enttäuschend. Die Kampagne ist sogar noch kürzer ausgefallen als ich es befürchtet hatte und die absolut klischeehafte Handlung hat mich am Ende fast wütend zurückgelassen. Das ist umso bedauernswerter, da *Battlefront 2* für *Star Wars*-Fans wie mich wirklich ein hervorragender Weg ist, um in unser geliebtes Universum abzutauchen. Die Atmosphäre ist einfach klasse. Das gilt auch für den Mehrspieler-Modus, der selbst weniger versierte Spieler anspricht. Wären da nur nicht die Mikrotransaktionen. Eine Praxis die sich immer mehr in der Industrie ausbreitet und mich sorgenvoll in die Zukunft blicken lässt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Astreine *Star Wars*-Stimmung
- \+ Eine grafische Augenweide
- \+ Gelungene Steuerung
- \+ Technisch einwandfrei
- \+ Berühmte *Star Wars*-Charaktere
- \+ Abwechslungsreiche Karten
- \+ Weniger, aber verbesserte Spielmodi
- \+ Einzelspieler-Kampagne …
- − … die aber viel zu kurz ist.
- − Klischeehafte Story
- − Mikrotransaktionen mit direkter Verbindung zur Progression
- − Einige Helden müssen freigeschaltet werden
- − Keine privaten Matches möglich
- − Zufällige Squadzulosung

WERTUNGSTENDENZ

0 **75-85** 100


Da Blaster keine Munition verbrauchen, müsst ihr die Waffen regelmäßig abkühlen, statt nachzuladen.


Auch in den Raumschlachten gibt es spezielle Missionsziele sowie Angreifer und Verteidiger.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2017 88

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

Assassin's Creed Origins

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 27.Oktober 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

Die prächtige Spielwelt von *Origins* gehört zum Besten, was das Open-World-Genre aktuell zu bieten hat.

Ezio wäre stolz: Zum zweiten Mal nach *Black Flag* erfindet sich Ubisofts populäre Meuchelmörder-Serie neu. Die Pause hat dem Spielgefühl sichtlich gut getan. **Von:** Peter Bathge

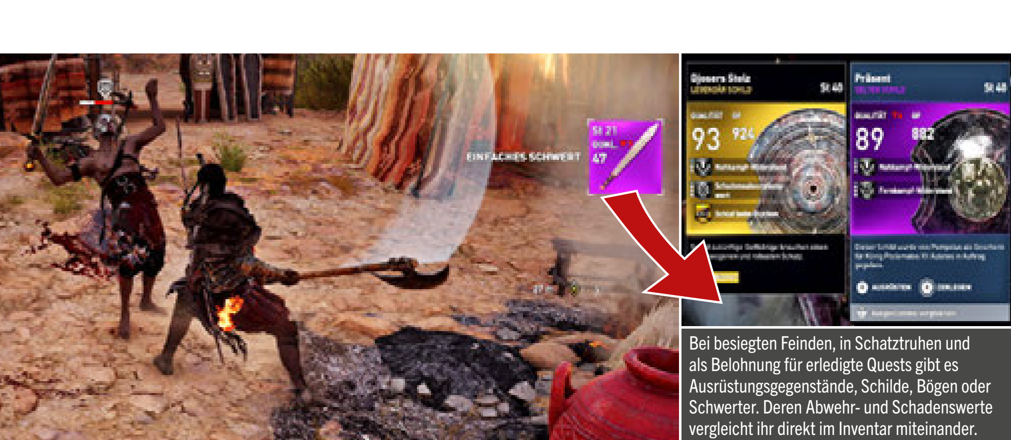
Was für einen Unterschied so ein kleiner Balken macht! Immer wieder ertappen wir uns dabei, stolz auf die XP-Leiste am oberen rechten Bildrand zu schielen, die mit jeder erfüllten Quest, jedem besiegten Gegner und jedem erforschten Ort anwächst. Wieder hat unser Held einen Schritt auf dem Weg zum nächsten Level gemacht, es winken der Stufenaufstieg und ein neuer Skillpunkt für den Talentbaum. Was in Rollenspielen längst zum Standard gehört, ist für *Assassin's Creed* in dieser Konsequenz neu und aufregend. Nach zweijähriger Pause kehrt eine der erfolgreichsten, zuletzt aber schwächelnden Serien zurück auf heimische Bildschirme – als Action-RPG! Nach *Assassin's Creed 4: Black Flag* ist *Origins* die zweite umwälzende Revolution innerhalb der Serie – und das beste *AC* seit *Assassin's Creed 2*.

Gelungenes Kampfsystem

Drei große spielmechanische Neuerungen gibt's in *Origins*. Da wäre zum einen das Kampfsystem. Vorbei sind die Zeiten der übermächtigen Kontermechanik und dem automatischen „Ranbeamen" an entfernte Gegner nach Betätigung der Angriffstaste. Die Hitboxen sind ausgefeilter als in den Vorgängern, Hiebe gehen bei falscher Positionierung ins Leere und eine optionale Fokusmechanik hält den Feind im Zentrum des Bildschirms, während Held Bayek ihn auf eure Tasteneingaben hin umkreist. Neben vier unterschiedlichen Varianten von Pfeil und Bogen für den Fernkampf stehen euch auf kurze Distanz Äxte, Schwerter (auch zwei gleichzeitig), Speere, Stäbe und Keulen zur Verfügung – alle mit eigenen Animationen, Geschwindigkeiten und einem sehr guten Treffer-Feedback.

Das Kampfsystem kennt leichte und schwere Schläge, die sich beliebig kombinieren lassen. Schwere Angriffe durchbrechen die meisten Schilde; auch euer Protagonist führt selbst stets einen Schild mit sich. Im Gefecht kommt es darauf an, im richtigen Moment die Tasten für Blocken und Ausweichen zu drücken, ohne dass dies wie in *Mittelerde: Schatten des Krieges* durch riesengroße Einblendungen deutlich gemacht wird – erst recht, wenn ihr die Interface-Anzeigen teilweise oder komplett abschaltet. Viel Abwechslung in Sachen Gegnerdesign und Bewaffnung halten die Auseinandersetzungen langfristig frisch. Einige Widersacher weichen Bayeks Angriffen aus oder nutzen hohe Turmschilde, die nicht so einfach zu überwinden sind. Spezialangriffe helfen.

Mit jeder Aktion im Kampf lädt sich eine Adrenalinleiste auf. Ist sie voll, aktiviert ihr einen von zwei Special Moves, abhängig von der verwendeten Waffe. Entweder lasst ihr im Zeitlupenmodus einen Schlaghagel auf eure Feinde niedergehen oder aber Bayek setzt



Bei besiegten Feinden, in Schatztruhen und als Belohnung für erledigte Quests gibt es Ausrüstungsgegenstände, Schilde, Bögen oder Schwerter. Deren Abwehr- und Schadenswerte vergleicht ihr direkt im Inventar miteinander. Das Ausrüsten motiviert wie in einem Hack & Slay vom Schlage eines *Diablo 3*.

Je nach Waffe aktiviert ihr bei voller Adrenalinleiste eine von zwei Spezialfähigkeiten: Sturmangriff oder Zeitlupe.

zu einem Sturmangriff an, der fast immer tödlich endet. Eure eigene Gesundheit regeneriert sich im Kampfverlauf, die Geschwindigkeit hängt vom Schwierigkeitsgrad ab.

Ja, richtig gelesen, es gibt drei Schwierigkeitsgrade, ein Novum für die Serie. Im Optionsmenü lässt sich jederzeit zwischen Leicht, Normal und Schwer wählen; auf der mittleren Stufe fühlten wir uns stets gut unterhalten und gefordert. Richtig knifflig werden die Kämpfe, wenn ihr gegen Gegner antretet, deren Level deutlich über Bayeks eigener Charakterstufe liegt. Denn das ist die zweite Neuerung von *Assassin's Creed Origins*: Wie in einem typischen Rollenspiel bestimmen hinter den Kulissen Zahlenwerte über Sieg oder Niederlage.

Langschwert +3

RPG-Mechaniken wie Loot und Skill-Ausbau hat *Origins*-Entwickler Ubisoft Montreal konsequent ausgebaut: In Schatztruhen und bei besiegten Gegnern findet ihr nun haufenweise Ausrüstungsgegenstände mit Schadens- und Verteidigungswerten. Je seltener ein Item ist (symbolisiert durch verschiedene Farben von Blau über Lila bis Gelb), desto höher die Chance für Spezialboni wie Giftschaden.

Toll: Wenn eure Lieblingswaffe nicht mehr eurem Charakterlevel entspricht und somit nutzlos geworden ist, könnt ihr sie beim Schmied an Bayeks Stufe anpassen – das kostet Gold und verbessert die Schadenswerte. Reparieren müsst ihr übrigens nichts, Schilde & Co. bleiben stets in perfekter Verfassung. Auch Outfits und Reittiere lassen sich jederzeit wechseln, allerdings beschränken sich die Auswirkungen einer solchen Veränderung lediglich auf die Optik. Um die Lebenspunkte oder den Fernkampfschaden zu erhöhen, macht ihr Gebrauch vom Crafting. Das Handwerkssystem ist simpel und drängt sich nicht auf. Während ihr in der *Far Cry*-Serie selbst noch euer Portemonnaie mit Tierfellen ausbauen musstet, gibt's in *ACO* lediglich sechs Gegenstände, die ihr mit Leder, Erzen und Holz verbessert. Dazu begebt ihr euch auf die Jagd – in der Spielwelt tollen überall Krokodile, Hyänen und andere Tiere herum. Deren Ableben bringt euch nicht nur die benötigten Materialien, sondern auch XP.

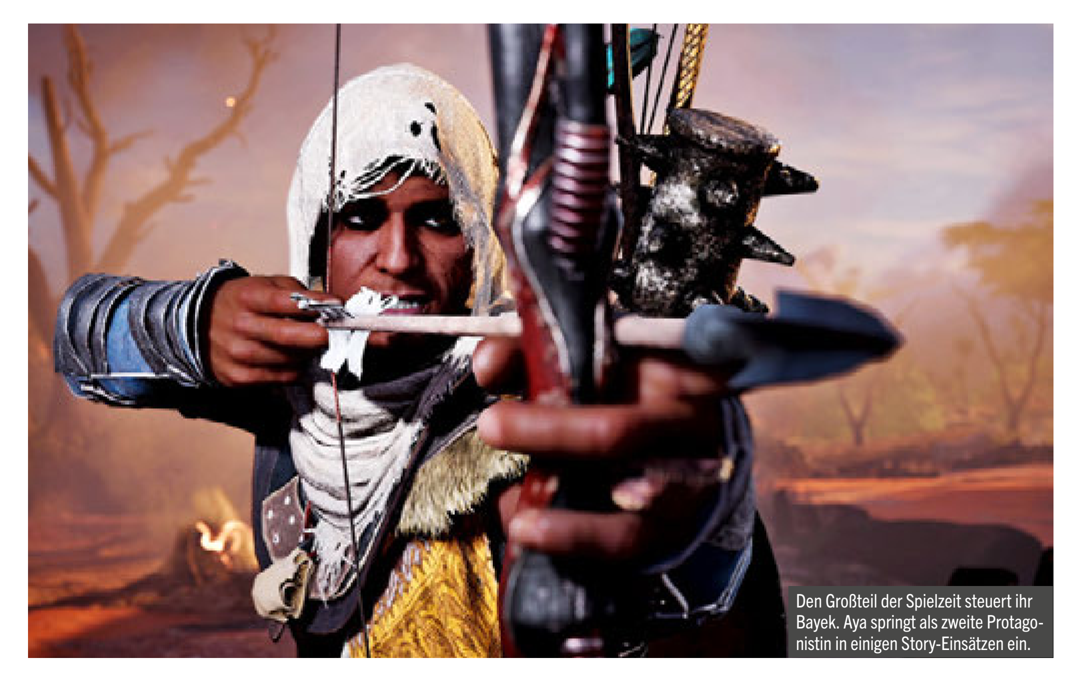
Erfahrungspunkte verdient ihr allerdings hauptsächlich durch Missionen und das Abklappern von weißen Fragezeichen auf der Weltkarte; purem Grinding wird so ein Riegel vorgeschoben. Die Maximalstufe eures Helden beträgt Level 40. Allerdings könnt ihr nach dem Story-Ende einfach weiterspielen und unendlich Erfahrungspunkte sammeln: Eure Stufe verändert sich dann nicht mehr, ihr erhaltet aber weiterhin Skillpunkte und könnt so den kompletten Talentbaum ausfüllen. In der Skill-Übersicht verstecken sich nützliche Fähigkeiten, etwa Doppelattentat, Rammangriff oder im Flug steuerbare Pfeile. Dagegen sind manch andere Skills nutzlos.



Tiere werden zwecks Crafting gejagt. Die Suche nach Leder & Co. motiviert statt zu nerven.



Im Gefecht könnt ihr eine Zielaufschaltung nutzen. Das Kampfsystem ist überraschend taktisch, die Gegner abwechslungsreich und fordernd.


Den Großteil der Spielzeit steuert ihr Bayek. Aya springt als zweite Protagonistin in einigen Story-Einsätzen ein.

Obacht: Aufgrund der Level-Mechanik und der empfohlenen Mindeststufen für Quests und den Besuch bestimmter Regionen kommt es schon mal vor, dass ihr vor einem Gegner steht, den ihr einfach nicht besiegen könnt – nicht einmal mit der in den Vorgängern immer tödlichen versteckten Klinge. In solch einem Fall heißt es aufleveln und später zurückkommen, denn die Widersacher passen sich nicht automatisch an eure Charakterstufe an. Das motiviert auf der einen Seite, die Level-Leiter immer weiter zu erklimmen, schränkt euch aber zu Beginn natürlich beim Erkunden der Welt ein. Tipp: Es lohnt sich, ohne viele Umwege der Hauptstory zu folgen, denn die führt euch nach und nach durchs virtuelle Ägypten. Dazu ist sie auch noch richtig unterhaltsam!

Geschichte erleben

Der *Origins*-Protagonist hört auf den Namen Bayek, er ist ein sogenannter Medjai. Der dunkelhäutige Held ist eines der letzten Relikte einer vergangenen Ära: Rund um die Zeitenwende, gut 50 Jahre vor Christi Geburt, ist die Epoche der Pharaonen und des ursprünglichen Ägyptens nahezu vorbei. Nach Alexanders Eroberungen hat die griechische Kultur im Land Einzug gehalten, verkörpert von der Küstenstadt Alexandria. Auf dem Thron sitzt mit Ptolemaios XIII. der letzte männliche Nachfahre der Ptolemäer-Linie, seine Schwester und spätere Pharaonin Kleopatra ist zentral für die Handlung. Bayek sieht sich als letzter Medjai in der Rolle eines Beschützers der Bevölkerung; seine Rolle entspricht einer Mischung aus Lokalpolizist und FBI-Agent.

Obwohl sich Ubisoft Montreal durch mehrere Rückblenden nach dem verwirrenden Beginn Mühe gibt, dem grundsätzlich sympathischen Bayek mehr Persönlichkeit zu verleihen, bleibt er einen Tick zu unglaubwürdig: Stets hilft er, wo er kann, und erwartet dafür keine Bezahlung. Allerdings befindet er sich gleichzeitig auf einem Rachefeldzug gegen eine Reihe von Bösewichtern, die alle Ebenen des Staatswesens infiltriert haben – der Orden der Ältesten, eine frühe Form des Templerordens aus vergangenen *Assassin's Creed*-Teilen. *Origins* erzählt die Gründungsgeschichte der Assassinen-Bruderschaft, bei der Bayek eine zentrale Rolle spielt – zusammen mit seiner Frau Aya.

Mit der willensstarken Kämpferin trefft ihr im Spielverlauf des Öfteren zusammen, doch die Dame hat eigene Ziele und ist auch nicht immer einer Meinung mit Bayek. Insgesamt macht sie das zum deutlich interessanteren Charakter; tatsächlich mutet besonders der Schlussakt so an, als könnte Aya in einem Nachfolger ihre eigene Hauptrolle bekommen. Doch bereits in *Origins* steuert ihr Aya mehrmals: Neben einer Mission zu Fuß steht auch ein Trio von Seeschlachten auf dem Programm, in denen ihr eine Galeere kommandiert und gegnerische Flottenverbände versenkt. Diese Einsätze gehören zum Pflichtprogramm der Kampagne, mechanisch ähneln sie sehr stark den Schiffskämpfen aus *Assassin's Creed 4: Black Flag*.

Die Hauptmissionen sind insgesamt abwechslungsreich gestaltet. Es gibt keine dämlichen „Sie verlassen das Einsatzgebiet"-Warnungen und die Tageszeit hat Auswirkungen auf den Bereitschaftszustand von Wachen sowie den Aufenthaltsort einer Zielperson. Wer die mehrstufigen, *Hitman*-artigen Mordanschläge aus *Assassin's Creed: Unity* gewohnt ist, könnte sich allerdings wundern, denn diese glänzen mit Abwesenheit. Dafür überraschen die Story-Einsätze besonders gegen Ende mit ungewöhnlichen Ideen. Und anders als beim schwachen Plot des Vorgängers *Syndicate* überzeugt auch die eigentliche Geschichte. Jedenfalls die historische: Die gewohnte Gegenwarts-Story mit dem Templer-Unternehmen Abstergo Industries ist natürlich ebenfalls wieder mit von der Partie und enttäuscht einmal mehr durch fehlenden Schwung. Zwar beschränkt sich der Plot um eine Forscherin, die Bayeks Erinnerungen im Animus nacherlebt, diesmal nicht nur auf eine Handvoll Zwischensequenzen. Aber trotz kleiner Gameplay-Elemente bleibt die in der Moderne verortete Parallelhandlung ein Anhängsel ohne befriedigende Auflösung. Die große Distanz zum Geschehen im historischen Ägypten dürfte der ein oder andere Spieler aber als Plus sehen: Noch nie in der *Assassin's Creed*-Serie waren die Hinweise auf Abstergo und den Animus so unauffällig wie in *Origins*. Es gibt keine Funksprüche aus der Gegenwart oder gar Risse im Zeitgefüge à la *Unity*. Da scheint Ubisoft wohl selbst bemerkt zu haben, dass man ohne Desmond Miles keine interessante Geschichte in der Gegenwart mehr erzählen kann, und hat den Fokus komplett auf den Historienpart gelegt. Gut so, denn dort ist die Geschichte richtig fesselnd! Lediglich die Bösewichter bleiben bis auf zwei Aus-


Im Spielverlauf trefft ihr historische Persönlichkeiten, darunter natürlich auch Kleopatra (links) und Cäsar.


Alte Grabstätten warten darauf, geplündert zu werden. Im Inneren gilt es, simple Rätsel zu lösen.

Die grandiose Optik verzaubert einen immer wieder mit herrlichen Panoramen, etwa bei einer Bootsfahrt.

nahmen blass, da man als Spieler zu wenig von den Menschen hinter den Ordensmasken erfährt. Besser gelungen sind den Autoren da schon die NPCs in den vielen, vielen Nebenquests – der dritten großen Neuerung des Spiels.

Aufgabenwust statt Sammelwahn

Im Test zählten wir deutlich über 50 Nebenmissionen, alle mit eigenen Charakteren, vertonten und teils sogar aufwändig im Stil der überragenden Story-Inszenierung gefilmten Zwischensequenzen. Egal ob ihr einen alternden Gladiator durch die Stadt begleitet, für eine Gruppe Jünglinge von verschiedensten Türmen in die wartenden Heuhaufen springt oder einen betrunkenen Ehemann vor Krokodilen rettet: Die in den Nebenquests erzählten Geschichten sind nahezu durchgehend lustig und interessant, manche stimmen gar nachdenklich.

Die im Quest-Logbuch aufgelisteten und mit einer Mindeststufe versehenen Aufträge binden NPCs in einer Region oft mehrmals über eine ganze Reihe von Einsätzen ein, wodurch man als Spieler sehr vertraut mit bestimmten Personen wird. Zwielichtige Schmuggler, besorgte Mütter, rabiate Umweltaktivistinnen: Die Figuren wachsen einem mit der Zeit ans Herz. Das tröstet über leichte Abnutzungserscheinungen beim Gameplay hinweg.

Das alte *Assassin's Creed*-Problem, die fehlende spielerische Abwechslung, macht sich in *Origins* wieder bemerkbar, wenn auch bei weitem nicht so negativ wie in vielen Vorgängern. Dennoch sei gesagt: Im Grunde macht ihr immer das Gleiche, besonders in den Nebenquests. Wenn ihr nicht einen Tatort untersucht oder Gegner vermöbelt, rettet ihr einen Gefangenen, eskortiert einen NPC oder infiltriert eine feindliche Festung. Irgendwann geht einem diese fehlende Abwechslung auf die Nerven. Das exzellente Kampfsystem und die hohe Motivation durch die neuen RPG-Mechaniken sorgen aber dafür, dass man sich nie über Gebühr aufregt.

Zudem hat sich Ubisoft Montreal merklich Mühe gegeben, *Assassin's Creed: Origins* von überflüssigen Sammelgegenständen und unsinnigen Aufgaben zu befreien. Nebenaktivitäten umfassen Wagenrennen und Gladiatorenkämpfe (bringen Gold) sowie Puzzles, bei denen ihr Sternenbilder am Firmament ausrichtet. Dazu gibt es eine einzige Multiplayer-Mechanik: Wenn ihr mit dem Internet verbunden seid, könnt ihr den Tod anderer Spieler rächen, deren Leichen manchmal in der Spielwelt herumliegen. Dazu murkst ihr einfach den oder die Gegner ab, welche sich als zu stark für den anderen Spieler erwiesen haben. *Origins* weist aber keine PvP-Elemente auf oder ähnliche aufgesetzte Online-Features auf. Zum Glück!

Außerdem gibt es endlich mal keinerlei Sammel-Items, die ihr rein zum Selbstzweck einsackt – alles ist mit einer Geschichte, einer Quest oder einem umgehenden Vorteil für den Charakter wie einer neuen Waffe verbunden. Das heißt aber nicht, dass *Origins* seine Identität verleumdet: So gibt es immer noch über 50 Aussichtspunkte und Tür-


Klettern ist wieder ein wichtiger Bestandteil des Spiels, vor allem wenn ihr Aussichtspunkte freischalten wollt.


Die Gegenwarts-Story dreht sich um eine Abstergo-Mitarbeiterin, die per Animus Bayeks Erinnerungen nachspielt. Der Plot tritt aber bis zum Ende auf der Stelle.

Die Seegefechte lassen sich nicht umgehen. Gut so, denn sie lockern die Kampagne auf und machen viel Spaß!

me, deren Besteigung allerdings nur noch zum Freischalten von Schnellreisepunkten, nicht mehr zum Aufdecken der Weltkarte dient.

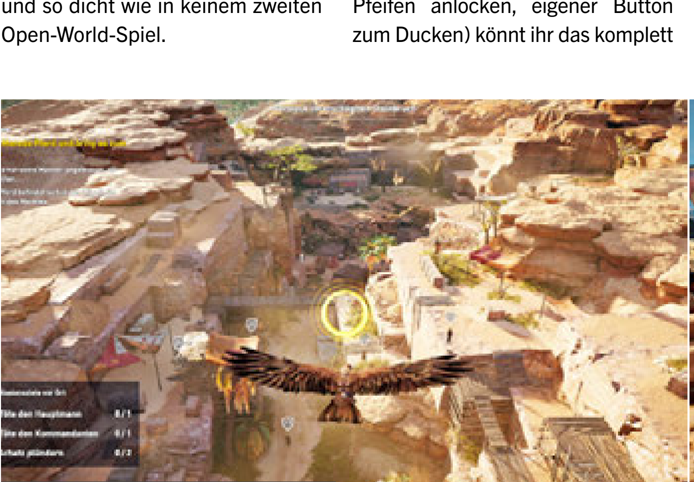
Zum Endgame schleichen

Jene Welt weist gigantische Ausmaße auf, auch wenn einige Bereiche des Alten Ägyptens szenariobedingt lediglich aus (fast) leerer Wüste bestehen. Neben der optischen Abwechslung durch römisch und griechisch angehauchte Landstriche inklusive großflächigem Ackerbau sowie von Booten befahrenen Seen, stimmt auch das Angebot an Aktivitäten. Dank wunderschöner Grafik und viel NPC-Geschnatter ist richtig Leben in der Bude; die Atmosphäre ist großartig und so dicht wie in keinem zweiten Open-World-Spiel.

Assassin's Creed: Origins kann es in Sachen Umfang mit den größten Vertretern seiner Gewichtsklasse aufnehmen: Im Test hatten wir die Hauptstory inklusive einiger Nebenquests zwar nach gut 30 Stunden durch, aber danach war noch jede Menge zu tun. Wer alles sehen will, sollte 40 bis 60 Stunden einplanen, vor allem weil das Endgame nach Level 40 äußerst komplex ausfällt. So gibt es auf der Karte Hunderte weiße Fragezeichen – wer die alle aufdecken will, ist sehr lange beschäftigt. Dahinter verbergen sich zum Beispiel Soldatenlager voller Feinde. Hier müsst ihr oft einen Schatz finden und einen Kommandanten besiegen. Dank hervorragender Schleichmechanik (Wachen durch Pfeifen anlocken, eigener Button zum Ducken) könnt ihr das komplett unbemerkt erledigen. Leichen lassen sich aufheben und verstecken, Patrouillen mit Kopfschüssen per Pfeil und Bogen lautlos ausschalten. Allerdings stellen sich die KI-Gegner bei solchen Stealth-Angriffen nicht allzu clever an. Dennoch macht das Schleichen irre viel Spaß und nutzt sich auch nach vielen Stunden nicht ab, erst recht wenn dann noch aus Zellen befreite Zivilisten oder Rebellen mitmischen und ein herrliches Kampfchaos entsteht. Anders als in den Vorgängern gibt es keine Missionen mehr, in denen der sofortige Game Over droht, wenn eure Spielfigur entdeckt wird.

Wer den Schwertarm schonen und stattdessen Orientierungssinn sowie Denkfunktion schärfen will, der tobt sich in Gräbern und bei den Papyrusrätseln aus. Im Alten Ägypten gibt es jede Menge Grabanlagen, die ihr nach Gold und Gegenständen durchsucht. Dazu müsst ihr Hindernisparcours absolvieren und sogar kleine Umgebungs-Puzzles lösen, verschobene Kisten und ausbalancierte Aufzüge inklusive! Die Rätselgräber aus *Assassin's Creed 2* standen sichtbar Pate, allerdings ist der Anspruch der Denk- und Kletteraufgaben in *Origins* nicht mehr ganz so hoch. Eine schöne Ergänzung zum Kämpfen, Schleichen und Aufleveln sind die Gräber aber allemal.

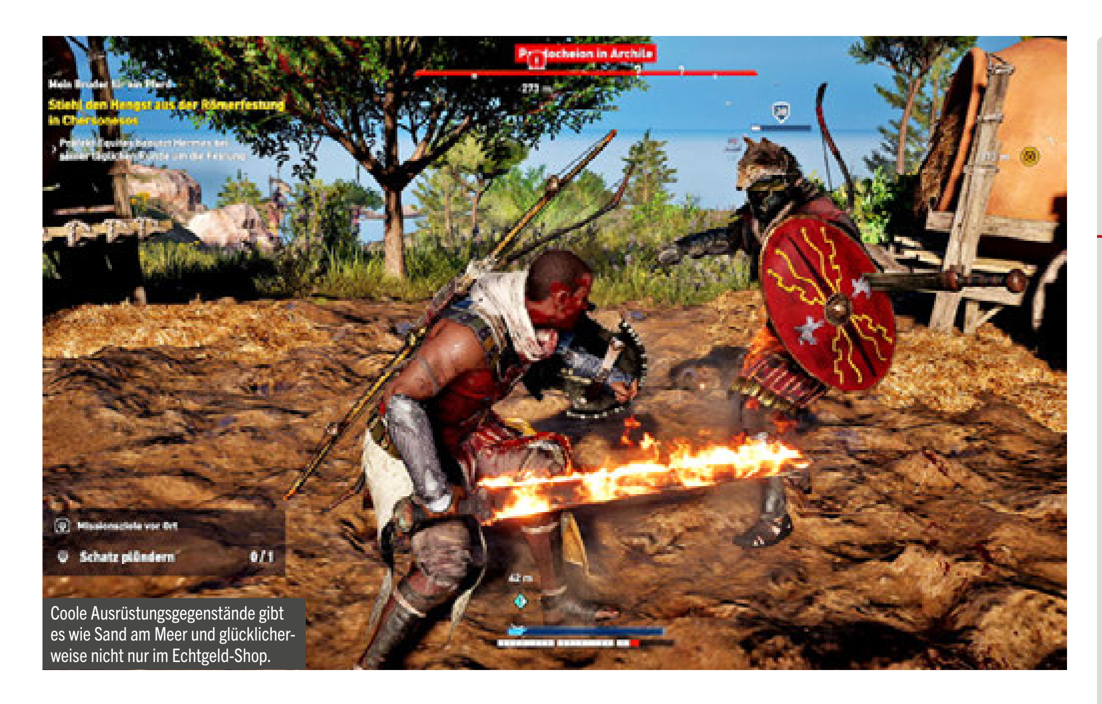
Dasselbe gilt für die Papyrusrätsel: An vielen Orten findet ihr Schriftrollen, deren Text auf eine bestimmte Stelle in der Umgebung anspielt. Gänzlich ohne Questmarker oder andere Hilfsmittel müsst ihr diesen Ort finden, wollt ihr als Belohnung einen kostenlosen Aus-



Adler Senu späht das Terrain aus und verhält sich dabei wie die Drohne aus *Ghost Recon: Wildlands*.



Die vielen Dutzend Nebenquests sind alle vertont und mit interessanten Charakteren und Geschichten gespickt.



Coole Ausrüstungsgegenstände gibt es wie Sand am Meer und glücklicherweise nicht nur im Echtgeld-Shop.

rüstungsgegenstand einstreichen. Weitere, teils versteckte Bonusaufgaben garantieren, dass aufmerksame Spieler wochenlang Spaß mit *Assassin's Creed: Origins* haben können. Und sie müssen dafür nicht einmal Lootboxen kaufen.

Tipptopp trotz Shop?

2017 mausert sich zum Jahr der nervigen Ingame-Käufe. Auch *Origins* bietet einen Shop. Dort gibt es wie in den Vorgängern Helix-Credits in unterschiedlichen Paketen zu kaufen: 500 Stück kosten 4,99 €, für 49,99 € bekommt ihr schon 7.400 Credits. Mit diesen erwerbt ihr so ziemlich alles, was es im Spiel gibt. Wer einen kostenpflichtigen Cheat für die Standorte versteckter Gräber & Co. benötigt, kann sich diese Zeitersparnis für 200 Credits besorgen. Gold, die Ingame-Währung, gibt's in unterschiedlichen Mengen für bis zu 2.000 Credits. Auch für Crafting-Materialien und sogar Fähigkeitspunkte (!) können Spieler das Portemonnaie zücken. Weniger problematisch sind Spezial-Outfits ohne Gameplay-Auswirkungen (darunter ein Einhorn-Skin für euer Pferd). Allerdings gibt's auch einzigartige Ausrüstungsgegenstände zu kaufen, deren Qualität sich automatisch an euer Charakterlevel anpasst. Mit Stufe 1 bekommt ihr also keine High-End-Items, blöd ist der ganze Kommerz dennoch. Allerdings ist die Balance von *Assassin's Creed: Origins* nicht darauf ausgelegt, dass der Spieler im Shop einkaufen muss. So findet man jede Menge Gold und zahllose wertvolle Gegenstände, ohne einen Cent auszugeben.

Anders als in *Mittelerde: Schatten des Krieges* konnten wir keine unterschwellige Beeinflussung des Spielers durch Gameplay-Mechaniken feststellen. Die unter Glücksspielverdacht stehenden Lootboxen glänzen zudem mit Abwesenheit. Zwar gibt es bei einem Händler Truhen mit je einem zufälligen Gegenstand im Angebot, aber die existierten bereits im alten *Torchlight* und erfüllen nicht die übliche Definition einer Lootbox.

Kunstwerk mit Schönheitsfehler

Habt ihr *Assassin's Creed: Origins* auf Steam oder Uplay aktiviert und installiert, dürfte euch als erstes die prächtige Grafik des Action-Rollenspiels auffallen. Die Performance kann sich ebenfalls sehen lassen, auch wenn die CPU ungewöhnlich stark belastet wird. Für zuverlässige 60 Fps sollte es ein Core i7-6700K oder Ryzen 7 1700X sein. In Sachen Grafikkarte bedarf es für hohe oder Ultra-Details in 1080p einer Geforce GTX 980 oder Radeon 580. Kleines Manko an der ansonsten exzellenten Optik: In *Origins* macht mal wieder das Level of Detail (LoD) Ärger. Das äußert sich in plötzlich auftauchenden Objekten in der Entfernung (Pop-ups), was besonders beim schnellen Reiten auffällt. Dann ploppen am Horizont immer unschön niedrige Gräser und andere Bestandteile der Vegetation ins Bild. Dafür gibt es während des Spielens keinerlei Ladezeiten, außer beim Verlassen von Animus und Ägypten-Setting sowie bei der Schnellreise und nach dem Bildschirmtod. Und selbst diese Unterbrechungen sind angenehm kurz.

Mit dem Gamepad steuert sich der Third-Person-Titel prima, lediglich beim Klettern kommt es zu kleineren Verrenkungen. Das Standard-Layout für die Tastatur ist gewöhnungsbedürftig, zum Glück lassen sich alle Tasten frei belegen. Top: Die standardmäßig aufsteigenden Schadenszahlen im Kampf schaltet ihr auf Wunsch aus und die Sprachen von Untertiteln, Sprachausgabe und Bildschirmanzeigen lassen sich nach Gusto kombinieren. Sehr komfortabel: Euer Reittier wechselt auf Knopfdruck in den Autopilot und folgt ohne weitere Tasteneingabe dem Straßenverlauf – auf Wunsch sogar bis zu einer selbst erstellten Kartenmarkierung. Ideal, wenn man lange Strecken ohne (verfügbare) Schnellreise-Funktion zurücklegen und dabei die Hände frei haben möchte.

Aber mal ehrlich: Bei so einem durch und durch gelungenen Open-World-Epos will man das Gamepad oder die Maus doch gar nicht mehr aus der Hand geben! Wir konnten uns jedenfalls nur schwer loseisen. Und jedem, der auch nur das Geringste mit Szenario und RPG-Mechaniken anfangen kann, wird es garantiert genauso gehen! ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge



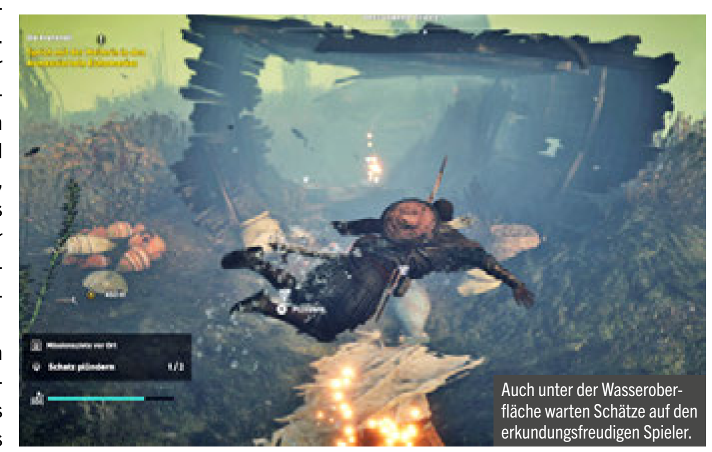
„Ein starkes Signal für den Fortbestand grandioser Solospiele!"

Mit *Origins* erfindet sich *Assassin's Creed* erfolgreich neu. Schon *Black Flag* mochte ich sehr gerne, trotz dramatischer Änderungen im Vergleich zum Rest der Serie. Das neue Ägypten-Abenteuer ist ähnlich radikal in seiner Neuausrichtung – und ähnlich grandios! Sehr dankbar bin ich Ubisoft übrigens dafür, dass *Origins* auf aufgesetzte Multiplayer-Features und die berüchtigten Lootboxen verzichtet. Man muss nicht jedem Trend hinterher hecheln! Das neue *Assassin's Creed* zeigt, dass in der Branche weiterhin Platz für exzellente, sehr umfangreiche AAA-Unterhaltung mit Solo-Fokus ist, und steht stolz an der Seite von *The Witcher 3*. Für mich persönlich fehlen nur ein paar Entscheidungsmöglichkeiten während der unterhaltsam geschriebenen Quests und mehr Varianz bei den Aufgaben, dann hätte *Origins* die 90er-Wertung geknackt!

PRO UND CONTRA

- ➕ Lebendige Welt, irrer Detailgrad
- ➕ Gelungenes Kampfsystem mit taktischer Note
- ➕ Motivierende RPG-Elemente
- ➕ Grandiose Ägypten-Atmosphäre
- ➕ Exzellente Optik, gute Performance
- ➕ Spannend dargebrachte Story
- ➕ Hervorragende Inszenierung
- ➕ Wertige Nebenaktivitäten statt stupider Sammelgegenstände
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade
- ➕ Unterschiedliche Gegnertypen und Waffen sorgen für Abwechslung
- ➕ Nebenmissionen erzählen oft interessante Geschichten
- ➖ Naive Gegner-KI beim Schleichen
- ➖ Missionstypen wiederholen sich
- ➖ Keine Entscheidungen in Aufträgen
- ➖ Gegenwarts-Story ohne Auflösung
- ➖ Aufploppende Vegetation (LoD)




Auch unter der Wasseroberfläche warten Schätze auf den erkundungsfreudigen Spieler.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 10. November 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: Ab 12 Jahren

Die Action im Spiel ist gut inszeniert, aber viel zu wenig interaktiv. Meist werden coole Sequenzen wie diese hier lediglich in Zwischensequenzen abgehandelt.

Need for Speed: Payback

Gutes Geschwindigkeitsgefühl und schöne Technik treffen auf nervige Lootboxen, Grinding und Co.: *Need for Speed: Payback* hat ein Identitätsproblem.

Von: Lukas Schmid

Es gab mal eine Zeit, da galt *Need for Speed* als das Nonplusultra für Fans von unkompliziertem Arcade-Rennspaß. Stolze 23 Jahre nach dem ersten Teil, unzählige Entwicklerwechsel, Neuausrichtungen, Reboots und qualitativ mangelhafte Ableger später und in einer Marktsituation, in der Racing-Liebhaber aus einer schier unendlichen Fülle an hochqualitativen Genre-Vertretern auswählen können, ist das nicht mehr der Fall. Nachdem die aktuellen Entwickler von Ghost Games aber mit dem schlicht *Need for Speed* bezeichneten Wieder-einmal-Reboot von 2015 die Serie zumindest in die richtige Richtung bugsierten – unkomplizierter Fahrspaß, Tuning im Mittelpunkt –, legen sie diesmal qualitativ den Rückwärtsgang ein und schicken die Serie wieder mal zurück in den Genre-Mittelmaß.

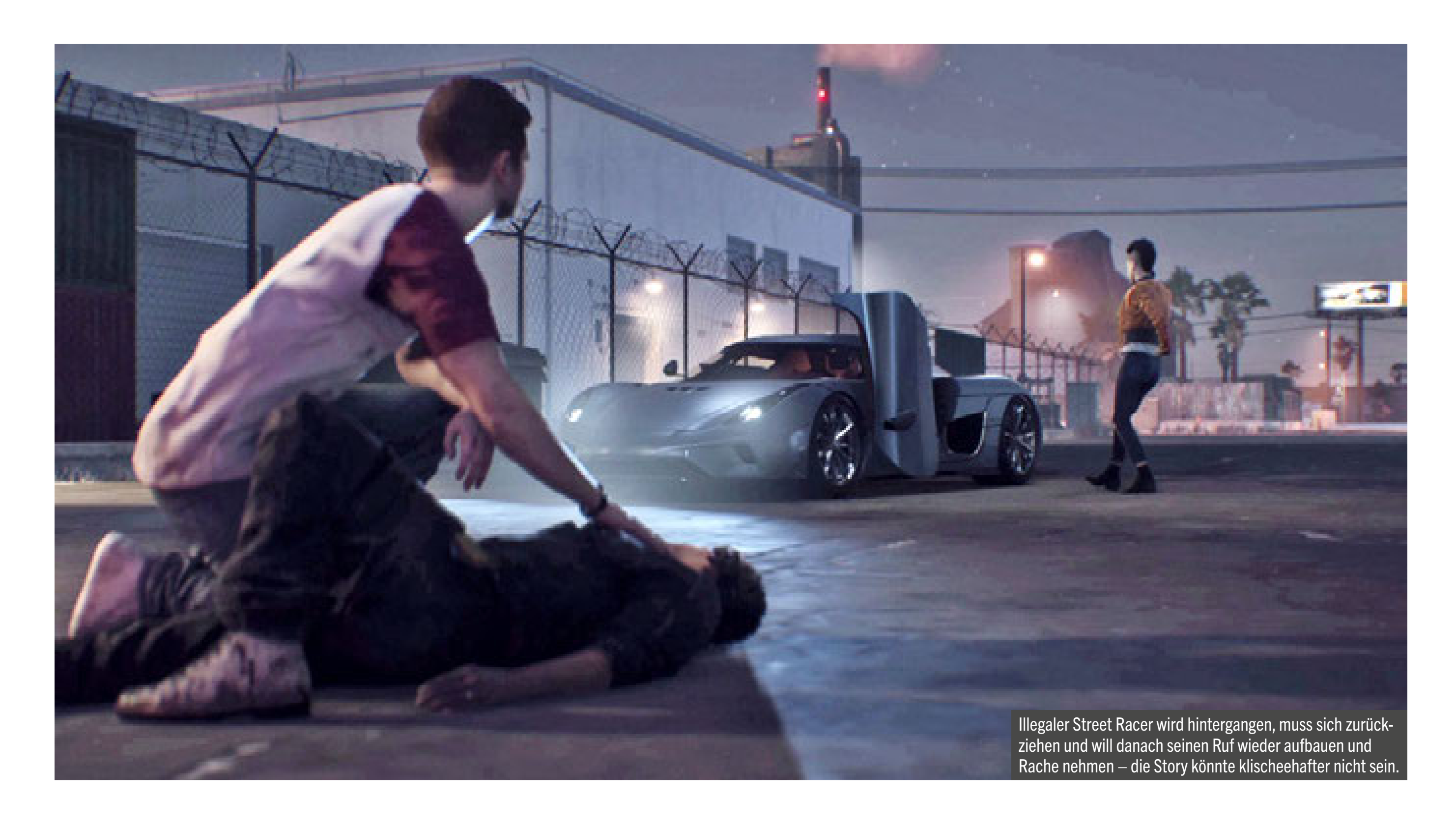
Realos müssen draußen bleiben

Doch zuerst zum Positiven: Die furchbaren realen Zwischensequenzen aus dem Vorgänger sind Geschichte. Stattdessen wird die Geschichte nun ganz klassisch mit via Ingame-Grafik berechneten Videos vorangetrieben. Der Fremdschäm-Faktor der Erzählung ist durch diesen Faktor deutlich geringer ausgeprägt – gut ist die Handlung aber dennoch keineswegs. Sie dreht sich um drei illegale Street Racer und Autodiebe, die in einer von Las Vegas und Umgebung inspirierten Welt ihr Unwesen treiben. Es kommt, wie das Klischee es verlangt, und die



Die normalen Rennen setzen recht stark auf den Gummiband-Effekt und sind manchmal unfair schwer.

Die Drag-Rennen gehören mit zu den spielerisch schwächsten Herausforderungen in *Payback*.



Illegaler Street Racer wird hintergangen, muss sich zurückziehen und will danach seinen Ruf wieder aufbauen und Rache nehmen – die Story könnte klischeehafter nicht sein.

drei geraten in Schwierigkeiten. Am Boden angekommen, wollen sie sich wieder zu den Königen der Straße hocharbeiten und der fiesen Organisation „The House“, die für ihre verfahrene Situation verantwortlich ist, das Handwerk legen. Viel mehr gibt es nicht zu wissen, die extrem flache Story dient ja ohnehin nur als Aufhänger für viele Autos, Explosionen und Auffahrunfälle. Das passt schon so. Allerdings: Gar so miserable deutsche Sprecher hätte man trotzdem nicht ans Mikro lassen müssen. Die tragen zwar auch keine Schuld an den völlig hanebüchenen Dialogen, machen die Sache definitiv aber auch nicht besser. Außerdem hilft es der blassen Geschichte nicht, dass die drei Protagonisten nicht nur ebenso blass sind, sondern allesamt sehr unsympathisch und gewollt cool rüberkommen.

Die leeren Straßen der Stadt

Qualitativ hochwertiger umgesetzt wurde da schon die offene Spielwelt namens Fortune Valley. Laut Auskunft der Entwickler die „größte Spielwelt der Seriengeschichte“, ist sie aber dankenswerterweise nicht nur riesig um des Superlativs willen. Stattdessen ist sie weitläufig genug, dass die Fahrten sich nicht langweilig anfühlen, und thematisch kommt sie schön abwechslungsreich daher. Eine von Hochhäusern bestimmte Stadt trifft auf ruhige Vororte, bergige Gebiete und rurale Landschaften – fein! An der guten Atmosphäre nagen aber zwei Einschränkungen: Einerseits ist die Welt sehr strikt abgesteckt. Damit meinen wir nicht die Außengrenzen, sondern große Gebiete im Inneren, die nur scheinbar Teil der Map sind, in Wahrheit aber reine Kulisse. Oft genug ist die Welt abseits der Straße kaum oder gar nicht erkundbar. Andererseits wirkt sie sehr leblos. NPCs gibt es überhaupt keine und auch Autos, also Teilnehmer am normalen Straßenverkehr, sind Mangelware. Sogar in den inneren Stadtbezirken herrscht bis auf eine Handvoll verstreuter Wagen tote Hose. Das mag der Performance zugutekommen – *Payback* sieht ganz gut aus, läuft sehr flüssig und das Geschwindigkeitsgefühl kommt gut rüber –, sorgt aber dafür, dass Fortune Valley sich anfühlt wie eine zwar schöne, aber leblose Kulisse.

Sammeln und suchen

Zu tun gibt es aber trotzdem genug auf der Map. Neben klassischen Rennvarianten – dazu gleich mehr –, die uns sowohl in Haupt- als auch Nebenmissionen erwarten, gilt es unter anderem Tokens zu sammeln, Werbeschilder mittels Sprungrampen zu durchbrechen und spezielle Mini-Herausforderungen zu absolvieren, die wir aktivieren, indem wir einfach durch einen leuchtenden Bogen auf der Straße fahren. Dann müssen wir etwa über einen bestimmten Zeitraum ein gewisses Tempo halten, eine vorgegebene Geschwindigkeit erreichen, eine Sprungdistanz auf einer Rampe schlagen oder eine Reihe von guten Drifts hinlegen. Ja, das kennt man alles bereits aus anderen Rennspielen, sowohl die Collectibles als auch die Mini-Aufgaben, und in Sachen Kreativität wurde nicht gerade auf den Putz gehauen. Aber immerhin machen die Herausforderungen und Sammeleien Laune. Deutlich interessanter gestaltet sich aber die Suche nach den Derelicts, legendären Autos, die ihre beste Zeit bereits hinter sich haben und als Wrackteile über die Map verstreut liegen. Gewinnen wir bestimm-



Die thematisch unterschiedlichen Gebiete gefallen. Leider kommen sie aber ziemlich unbelebt daher.

Die Suche nach den Derelicts, Wracks legendärer Autos, stellt die unterhaltsamste Nebenbeschäftigung dar.

Die Polizeiverfolgungen sind nicht nur auf Missionen beschränkt, sondern auch von vorne bis hinten gescriptet.

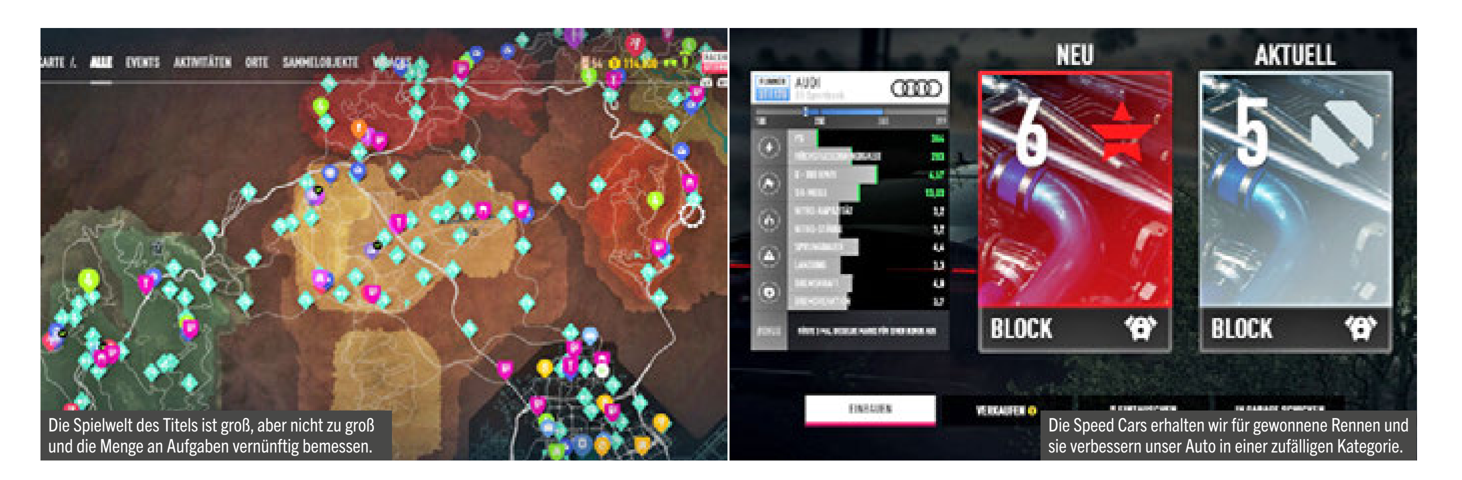
te Rennen, so erhalten wir einen Hinweis auf den Fundort eines solchen Wagens und haben wir diesen Part gefunden, weitere Tipps, wo sich die jeweils vier restlichen Teile befinden. Die Suche gefällt, einerseits, weil man die Map und die Hinweisbilder abgleichen muss und das überraschend viel Spaß macht, andererseits, weil stets beeindruckende Sprünge an scheinbar unerreichbare Orte notwendig sind, um an die Parts zu gelangen. Und die Autos selbst zu besitzen und anschließend verbessern zu können, ist natürlich auch fein.

Autos für jeden Geschmack

Apropos Autos: Derer existieren knapp 80 im Spiel und die Auswahl ist gut gelungen. Neben absoluten Luxuskarossen finden sich hier auch spannende Mittelklassewägen, die mit entsprechendem Tuning auch gegen stärkere Exemplare bestehen können. Allerdings: Nicht jedes Auto ist für jedes Rennen geeignet. Während wir mit einem beliebigen Wagen die Spielwelt befahren können, sobald wir ihn freigeschaltet, gekauft und unserer (platzmäßig sehr beschränkten) virtuellen Garage hinzugefügt haben, sind zu den fünf verschiedenen Rennklassen auch nur entsprechend eingestufte Autos zugelassen. Insgesamt gibt es fünf Autoklassen: Racer, Runner, Drag, Drift und Offroad. Die Racer-, Runner- und Offroad-Rennen machen durchaus Spaß und lassen uns in Checkpoint- und in Rennen gegen andere Teilnehmer antreten, Drag und Drift hingegen unterhalten nur bedingt, was bei Drag an der für die Rennart üblichen Minimalsteuerung und bei Drift an der schwammigen Kontrolle der Autos liegt. Prinzipiell aber steuern sich die Gefährte in *Payback* sehr arcadelastig, aber durchaus anständig und es ist schön, dass Tuning-Verbesserungen tatsächlich eine Auswirkung auf das Fahrverhalten haben.

Kein Polizeistaat

Gut inszeniert, aber im Kern sehr unspektakulär kommen die Hauptmissionen daher, welche die Story vorantreiben – paradoxerweise genau deswegen, weil sie sehr spektakulär inszeniert sind. In diesen wird uns nämlich ständig im wahrsten Sinne des Wortes das Lenkrad aus der Hand genommen und wir können nur zuschauen, wenn unsere Protagonisten zum Beispiel einen zig Meter weiten Sprung über einen Abgrund ausführen, anstatt ihn selbst umzusetzen. Klar, dadurch können verschiedene Kamerawinkel gezeigt werden und alles ist perfekt durchchoreografiert, allerdings fühlt man sich ganz gewaltig veralbert, wenn die coolste Action nur in Zwischensequenzen abläuft. Dazu passend sind auch die dynamischen Polizei-Verfolgungsjagden aus älteren *Need for Speed*-Ablegern Geschichte. Tatsächlich erwarten uns in der Spielwelt selbst diesmal überhaupt keine Gesetzeshüter. Stattdessen dürfen wir nur in fest vorgegebenen Momenten in ausgewählten Rennen sowie in Spezialmissionen gegen diese antreten und anstatt ihnen durch geschicktes Fahren entkommen zu müssen, gilt es einfach, einen Punkt zu erreichen, nach dem die Polizeiautos – Script sei Dank – automatisch verschwinden. Im Grunde handelt es sich bei den Verfolgungsjagden also um glorifizierte Checkpoint-Rennen.



Die Spielwelt des Titels ist groß, aber nicht zu groß und die Menge an Aufgaben vernünftig bemessen.

Die Speed Cars erhalten wir für gewonnene Rennen und sie verbessern unser Auto in einer zufälligen Kategorie.



Die Offroad-Rennen machen am meisten Spaß und ermöglichen auch mal etwas ungewöhnlichere Routen.

Tunen, wie es nicht gemacht wird

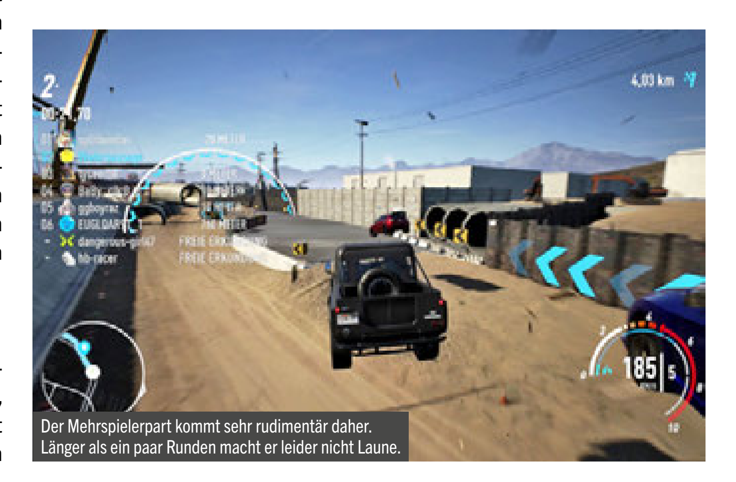
Nichts reißt das Spiel aber so nach unten wie das völlig verhunzte Tuning-System. Wir haben ja bereits erwähnt, dass die Unterschiede zwischen einem nicht verbesserten und einem aufgemotzten Auto drastisch sind und das finden wir ja durchaus positiv. Der Prozess, um das Auto zu verbessern, ist aber zum Haareraufen. Anstatt einfach mit verdientem Geld gezielt neue Teile zu kaufen, wie es in Rennspielen üblich ist, erhalten wir nach jedem Sieg eine sogenannte Speed Card. Was für eine, lässt sich nicht vorhersagen und sie verbessert zufällig in mehreren verschiedenen Kategorien unseren jeweiligen Wagen – und nur diesen, denn Karten können zwar aufgehoben oder gegen Geld getauscht, aber nicht für andere Autos in der Garage genutzt werden. Wenn es nur das wäre – aber durch das zufallsbasierte Speed-Card-System geht jeder strategische Aspekt bei der Verbesserung der Autos flöten und wir verbessern halt, was uns gerade zur Verfügung steht. Zwar lassen sich auch Speed Cards im In-Game-Shop kaufen, die Auswahl an Exemplaren dort ist aber auch zufällig. Und warum das Ganze? Natürlich, um die Mikrotransaktionen im Spiel zu pushen. Wer will, kauft sich nämlich als „Lieferungen" bezeichnete Loot Boxen, in denen neben optischen Verbesserungen für unser Auto auch Speed Cards warten. Wer nicht zu zahlen gewillt ist, der muss grinden, indem er bereits absolvierte Rennen noch einmal fährt – und zwar gezwungenermaßen, denn ansonsten sind die Story-Missionen stets viel zu schwer, um sie zu bestehen, auch für erfahrene Rennspiel-Fahrer. Zum Zwecke der Gewinnmaximierung wurde hier ein gut funktionierendes System über den Haufen geworfen und das Spiel drastisch verschlechtert. Immerhin, das optische Tuning lässt sich auch ohne Echtgeld-Einsatz ausreichend genießen – wäre ja noch schöner.

Müder Mehrspieler

Relativ rudimentär umgesetzt wurde der Mehrspielermodus. Die gute Nachricht zuerst – die vielkritisierte Online-Pflicht des direkten Vorgängers ist Vergangenheit, der gesamte Singleplayer-Modus lässt sich auch offline erleben. Stattdessen wählen wir die Multiplayer-Rennen nun separat durch einen Punkt im Menü an und haben dann die Wahl zwischen Ranglistenrennen und solchen nur zum Spaß, ohne Einfluss auf unseren Rang. Die fünf Duelle werden dabei wie in der Kampagne in die diversen Rennvarianten unterteilt und wir können wahlweise mit unseren eigenen Karren aus dem Singleplayer oder Leihwagen gegen Freunde oder Zufallsbekanntschaften antreten. Funktioniert alles, aber wie gesagt fehlt dem Ganzen irgendein kreativer Aspekt, der es auszeichnet. Bei den meisten Spielern dürfte nach ein paar Mehrspieler-Rasereien auch schon wieder die Luft raus sein.

Vergeltung fehlgeschlagen

Was bleibt, ist ein durchaus kompetent umgesetztes Rennspiel, welches aber an Belanglosigkeit und Austauschbarkeit kaum noch zu überbieten ist. Die Rennvarianten sind allesamt okay, man kennt sie aber schon aus zig anderen Spielen und sie wurden oft genug besser umgesetzt. Die Welt ist ganz hübsch, aber leer und durch die vielen abgesperrten Gebiete eine rechte Mogelpackung. Der Mehrspielermodus funktioniert, hat darüber hinaus aber wenig zu bieten. Die Story ist so flach, wie man es sich von so einer Art von Spiel erwartet, verfügt aber auch nicht über genug B-Movie-Flair oder richtig beeindruckende Action-Sequenzen, um einen wirklich bei der Stange zu halten. Durch das völlig verhunzte Tuning-System via Speed Cards haben sich die Entwickler zudem einen echten Bärendienst erwiesen, denn es zieht so gut wie alle Aspekte des Spiels noch einmal nach unten. In einer Zeit, in der man als Rennspiel-Fan die Wahl zwischen zig besseren Alternativen hat, manche sogar mit offener Spielwelt, verspielt *Need for Speed: Payback* somit seine Existenzberechtigung. ❑



Der Mehrspielerpart kommt sehr rudimentär daher. Länger als ein paar Runden macht er leider nicht Laune.

MEINE MEINUNG

Name

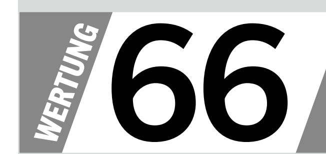


„Prinzipiell unterhaltsam, aber in jeder Hinsicht Mittelmaß."

Ach herrje, das ging ja ganz schön schief! Obwohl das letzte *Need for Speed* ja durchaus mit einigen Problemen zu kämpfen hatte (wir sagen nur: real gefilmte Zwischensequenzen), war es durchaus ein kompetent gemachtes und vor allem unterhaltsames Rennspiel. *Payback* ist ebenfalls kompetent gemacht, das mit dem Spaß haben die Macher diesmal aber in den Sand gesetzt. Das Upgrade-System wurde voll und ganz daraufhin aufgebaut, zahlungswillige Spieler zur Kasse zu bitten – alle anderen müssen sich durch stundenlanges Grinding quälen. Noch schlimmer, ist das Verbessern der Autos nun viel zu stark zufallsbasiert. All das macht das den Titel nicht unspielbar – Rennen machen nach wie vor Spaß –, sorgt aber dafür, dass man sich oftmals schlicht langweilt. Zwischen anderen, deutlich besseren Open-World-Rennspielen hat *Need for Speed: Payback* somit schlicht kaum eine Existenzberechtigung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön gestaltete Welt
- ➕ Gutes Geschwindigkeitsgefühl
- ➕ Gelungene Arcade-Steuerung
- ➕ Spürbare Tuning-Auswirkungen
- ➕ Nette Technik
- ➕ Schöne Auto-Auswahl
- ➕ Nette Derelict-Sammeleien
- ➕ Keine realen Filmsequenzen mehr
- ➖ Bescheuertes Speed-Card-System
- ➖ Leistungs-Tuning ist Glückssache
- ➖ Extrem nerviges Grinding
- ➖ Viel zu viele gescriptete Events
- ➖ Keine echten Polizei-Verfolgungen
- ➖ Langweilige Drag- und Drift-Rennen
- ➖ Kaum Autos, keine NPCs unterwegs
- ➖ Großteils uninspirierte Collectibles
- ➖ Belanglose Story
- ➖ Schlechte deutsche Sprecher



In den zu erkundenden Tempeln gibt es Schreine, an denen ihr mehr über die Geschichte erfahren könnt.

Genre: Adventure
Entwickler: Forgotten Key
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 25. Oktober 2017
Preis: € 14,99
USK: ab 0 Jahren

AER: Memories of Old

Den Traum vom Fliegen hatte jeder schon einmal. In *AER: Memories of Old* könnt ihr diesen jetzt ausleben und nebenbei noch ein paar Rätsel lösen.

Von: Paula Sprödefeld

AER: Memories of Old ist beim kleinen, schwedischen Entwicklerstudio Forgotten Key entstanden. Seit 25. Oktober 2017 ist das Adventure für PC, PS4 und Xbox One erhältlich. Im Test erklären wir euch, warum das Indie-Spiel nichts für jeden ist und was trotzdem für das Spiel spricht.

Zerstörte Welt

Eine ganze Kultur, einfach so zerstört. Nur noch zwischen den Wolken schwebende Inseln sind von der einstigen Dynastie in *AER: Memories of Old* übrig. Ruinen und alte Schriften, die kaum noch jemand entziffern kann, zeugen von einer schweren Tragödie, die die Bewohner der Welt getroffen hat. Unsere Titelheldin Auk beginnt gerade ihre Pilgerreise und Karahs Schrein ist ihre erste Station. Als sie am Altar eine Kerze anzündet, offenbart sich ihr eine Vision. Ihre Welt steht erneut vor einem großen Disaster und es liegt an ihr, dieses zu verhindern.

Am Schrein erhält sie eine Laterne, die ihr die Macht verleiht, Erinnerungen aus der alten Zeit zu sehen. Ihre Aufgabe ist es nun, drei Tempel in der Welt zu besuchen und dort deren Geheimnisse zu lüften. Schwierig gestaltet sich das Ganze aber doch, denn wie schon erwähnt, ist die Welt von Auk zerbrochen. Kein Problem für das Mädchen, denn sie kann ihre Gestalt ändern – praktischerweise zu einem riesigen



Die Rätsel sind sehr leicht und bieten auch verhältnismäßig zu wenig Abwechslung, um Spaß zu machen.



Auf der Map könnt ihr zwar sehen, was ihr schon entdeckt habt, jedoch nicht, wie die Orte heißen.

Die Flugsteuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig, aber die Welt im Flug zu erkunden, macht Spaß!

Leider gibt es nicht viel auf den einzelnen Inseln zu sehen bis auf wenige Tiere und Bäume.

Das Tempeldesign ist wirklich schön und die Orte unterscheiden sich auch deutlich voneinander.

Vogel, der die Distanzen zwischen den Inseln ohne Schwierigkeiten überbrücken kann.

Vogelfrei

Als Vogel könnt ihr euch in die Lüfte erheben und die kleinen Inseln hinter euch lassen. Die Entwickler von Forgotten Key haben ganze zwei Jahre daran gearbeitet, das Fluggefühl möglichst realistisch darzustellen und das ist ihnen auch gelungen. Auf Knopfdruck verwandelt ihr euch im Sprung in den Vogel, schwebt durch die Lüfte, schlagt mit den Flügeln, um zu beschleunigen, oder lasst euch einfach fallen. Die einzelnen Inseln haben einige schöne Felsen, durch die ihr hindurchfliegen könnt. Nutzt auch die Luftströme, um zu beschleunigen oder gleitet einfach über die offene Welt hinweg, die ihr frei wie ein Vogel (haha) bereisen könnt. Lediglich die Steuerung mit Maus und Tastatur könnte beim Fliegen ein wenig präziser ausfallen, denn wenn ihr nicht recht genau steuert, könnt ihr euer Ziel mitunter um Welten verfehlen.

Hübsch, aber langweilig

Eines muss man *AER* lassen: Es sieht wirklich hübsch aus! Wer aber damit rechnet, dass die Inseln und Tempel viel Interessantes bergen, der wird schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Die Eilande sind kaum bewohnt, meist nur von Tieren, andere Menschen findet ihr lediglich in einer kleinen Siedlung, aber auch mit ihnen lässt sich nicht groß interagieren. In den Tempeln, die wunderschön gestaltet sind, gibt es zwar Rätsel, die ihr lösen müsst, aber auch die lassen erfahrene Spieler gähnen. Mit der Laterne aktiviert ihr Mechanismen, die Türen öffnen oder Brücken zu anderen Räumen bauen. Diese Rätsel kombiniert mit der farbenfrohen Welt von *AER* erinnern ein wenig an das erst im Frühjahr erschienene *Rime*, das jedoch mit wesentlich mehr Rästelabwechslung und einer lebendigeren Welt punkten konnte.

Reines Erkunden

Nur wenige andere Menschen leben in dieser Welt. Das schränkt die Dialogmöglichkeiten sehr stark ein. Wer sich jetzt denkt: „Okay, aber es gibt doch bestimmt so etwas wie Kämpfe“, hat falsch gedacht. *AER* kommt ganz ohne Gegner, Sammelobjekte, Gegenstände und Erfahrungspunkte aus. Es geht rein um das Erkunden der Welt, um die Freiheit, als Vogel durch die Lüfte zu schweben, um die Geschichte, die ihr euch erspielt.

Eure Reise ist von wunderschöner Musik untermalt, die sich je nach Gebiet verändert. Im hohen, kalten Norden ist die Musik wesentlich unterkühlter als in den herbstlichen oder sommerlichen Regionen von Auks Welt. Auch beim Fliegen verändert sich die Musik im Gegensatz zur Bewegung zu Fuß.

Cliffhanger?

Diese schicke Inszenierung ändert aber leider auch nichts an der Tatsache, dass die Story von *AER* eher mau als schlau ist. Zwar erfahrt ihr durch Steintafeln und Pergamentrollen ab und zu etwas über die Geschichte, aber so richtig in Zusammenhang steht das Ganze leider nicht. Nach etwa drei bis fünf Stunden Spielzeit ist das Abenteuer zudem auch schon vorbei. Das abrupte Ende von Auks Pilgerreise lässt uns zwar ein wenig verwundert zurück, aber dafür konnten wir ja ein bisschen fliegen.

Wer ein kurzes, entspannendes Spiel haben möchte, das keine großen spielerischen Fähigkeiten voraussetzt, für den ist *AER: Memories of Old* durchaus zu empfehlen. Fürs Auge ist auf jeden Fall etwas geboten in der farbenfrohen Pastellwelt von Auk. ❑

MEINE MEINUNG

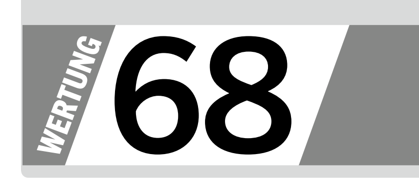
Paula Sprödefeld

„Hübsch, aber die leere Welt macht das Spiel langweilig.“

Ich habe absolut nichts gegen Spiele mit wenig Gameplay und Interaktionsmöglichkeiten. *Rime* war schön zu spielen, genauso *What Remains of Edith Finch*. Was *AER: Memories of Old* aber leider fehlt, ist eine packende Story. Die Welt ist wirklich hübsch, die Low-Poly-Optik gefällt mir sehr gut und auch das Fliegen ist mal etwas anderes, das man nicht in vielen Spielen so finden kann. Trotzdem sollte das von einer zumindest halbwegs nachvollziehbaren Story getragen werden. Leider ist das hier nicht der Fall und so fällt es noch mehr auf, dass *AER* zwar nett aussieht, aber nicht wirklich viel dahintersteckt. Schade!

PRO UND CONTRA

- + Gelungenes Gefühl des Fliegens
- + Toller Low-Poly-Look
- + Große, offene Welt
- + Entspannte Atmosphäre
- − Hakelige Flug- und Sprungsteuerung
- − Zu wenig Interaktionsmöglichkeiten
- − Kaum Gameplay
- − Fast kein Wiederspielwert
- − Keine signifikante Story



Starke Fortsetzung: Mit *The New Colossus* liefern Machine Games und Bethesda den zweiten Teil ihrer geplanten *Wolfenstein*-Trilogie.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2017 86

Wolfenstein 2: The New Colossus

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine Games
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 27. Oktober 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Blut, Stahl und jede Menge Tränen: Warum Bethesdas brutaler Anti-Nazi-Shooter weit mehr geworden ist als nur eine x-beliebige Actionorgie.

Von: Felix Schütz

Ab und an gibt es sie noch: reine Einzelspieler-Shooter, die genüsslich auf Multiplayer pfeifen und lieber eine packende Solo-Kampagne erzählen. In dieser Hinsicht darf sich *Wolfenstein 2: The New Colossus* zur Genre-Elite zählen: Im Test glänzt der brutale Shooter nicht nur mit intensiven Ballergefechten, sondern tischt uns auch eine emotionale Story auf, die bedrückende Momente, verrückte Ideen, intime Szenen und gelungene Gags zu einer absurd-unterhaltsamen Einheit vermischt. Entwickler Machine Games ist damit nicht nur eine astreine Fortsetzung gelungen, sondern auch schlichtweg einer der besten Solo-Shooter seit Jahren.

Die Rebellion beginnt

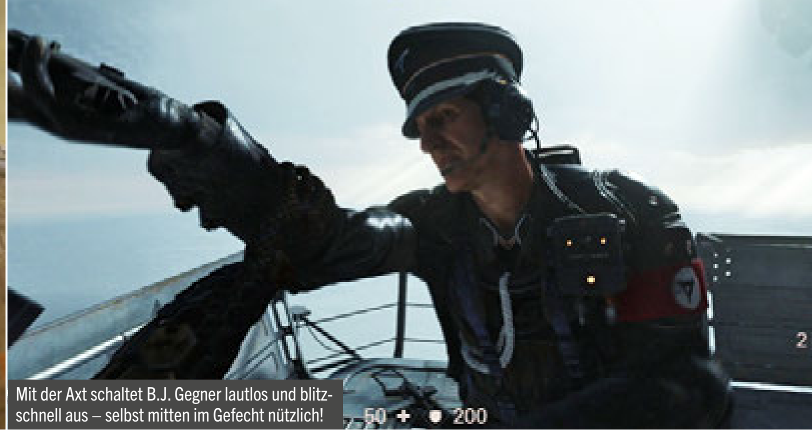
Obwohl man sich in *Wolfenstein 2* die meiste Zeit über brutale Feuergefechte liefert, ist die Handlung das Filetstück des Spiels. *Wolfenstein 2* erzählt die Geschichte eines alternativen 1961, in dem die Nazis – in der deutschen Fassung schlicht „Das Regime" genannt – den Zweiten Weltkrieg gewonnen und große Teile der Welt erobert haben. Als schießwütiger Serienheld B.J. Blazkowicz versuchen wir, in den besetzten USA neue Rebellengruppen um uns zu scharen und einen Aufstand gegen die germanischen Unterdrücker zu organisieren. Der Plot knüpft direkt an *Wolfenstein: The New Order* an und bringt viele alte Gesichter zurück – darum sollte man den Vorgänger idealerweise gespielt haben, um durchzublicken!

Grausam, gefühlvoll, witzig

Die Story glänzt mit langen Zwischensequenzen und ausgedehnten Dialogen. Allzu kritikwürdige Szenen, wie man sie im Vorgänger noch vereinzelt fand (etwa die Selektionsszene in einem Arbeitslager), gibt es in *The New Colossus* glücklicherweise kaum. Dafür folgt eine verrückte Idee auf die nächste! Die Autoren von Machine Games setzen in vielerlei Hinsicht noch einen drauf, sodass die Logik endgültig mit Karacho über Bord geht – doch das ist *Wolfenstein 2* völlig egal, und das ist gut so. Denn das Spiel will nicht belehren, sondern in erster Linie emotional packen, auch mit einigen aus-



Fast schon ein Film: *Wolfenstein 2* enthält mehr als drei Stunden an gut gemachten Zwischensequenzen.



Mit der Axt schaltet B.J. Gegner lautlos und blitzschnell aus – selbst mitten im Gefecht nützlich!

Schockierend und brutal: *Wolfenstein 2* ist ein reiner Erwachsenentitel und geizt nicht mit grausamen Szenen.

nehmend grausamen Szenen, in denen die Ober-Schurkin Frau Engel ihren ungezügelten Sadismus auslebt – der USK-18-Sticker auf der Packung kann da gar nicht rot genug sein.

Wolfenstein 2 nimmt sich aber auch viel Zeit für ruhige, sensible Momente, die zwar gelegentlich arg gefühlsduselig geraten, aber trotzdem nie ihre Wirkung verfehlen – die für einen Shooter wunderbar ausgearbeiteten Figuren gehen ans Herz und der knüppelharte Held B.J. darf einmal mehr seine weiche, verletzliche Seite zeigen. Ähnlich gut ist auch der Humor gelungen: Zwischen Missionen darf B.J. nach Herzenslust die Hammerfaust erkunden, ein gekapertes Riesen-U-Boot, das die Rebellen zu ihrem Hauptquartier umfunktioniert haben. Dort lernen wir zig interessante Figuren kennen, die uns oft mit witzigen Auftritten überraschen und bei denen es sich lohnt, einen Moment innezuhalten und einfach nur zu beobachten. Etwa das emotionsgeladene Schachspiel zwischen Set Roth und dem gutmütigen Max Hass. Der Moment, in dem Super Spesh ehrfürchtig vor einer funktionierenden Toilette auf die Knie fällt. Die Sexszene in der Tauchkapsel. Sigruns schrille Gesangseinlage. Was haben wir gelacht!

Viele Überraschungen

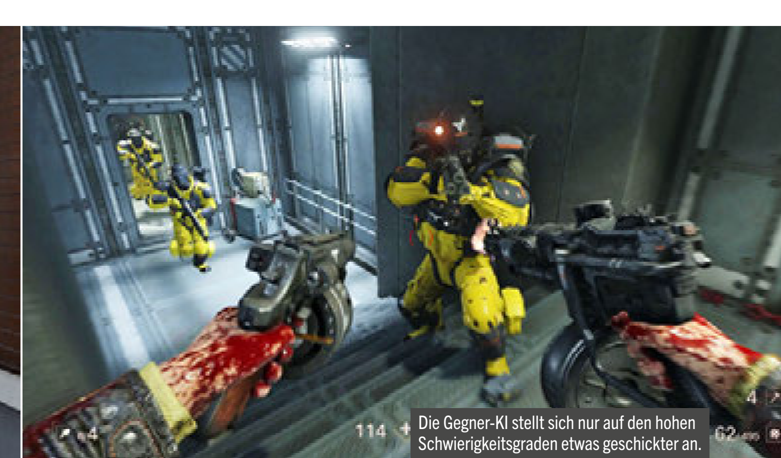
Dass diese Szenen nicht peinlich wirken, ist auch ein Verdienst der teils guten, teils hervorragenden deutschen Sprecher, von denen die meisten ihre Rollen mit viel Hingabe spielen. (Trotzdem schade: Die englische Sprachausgabe fehlt in der deutschen Version komplett!) Hinzu kommen ein paar faustdicke Überraschungen, bei denen uns fast die Spucke wegblieb. Wir empfehlen: Bloß nicht spoilern lassen, sondern selbst erleben! Für ein mögliches *Wolfenstein 3* wünschen wir uns allerdings mehr Interaktion zwischen den Figuren: B.J. ist nämlich auch diesmal nicht mehr als ein stummer Beobachter, der durch das Hauptquartier marschiert und Dialoge um ihn herum auslöst, die er nie beeinflussen kann. Wie oft haben wir uns gewünscht, in die vielen kleinen und großen Dramen einzugreifen!

Wiederspielwert dank Zeitlinien

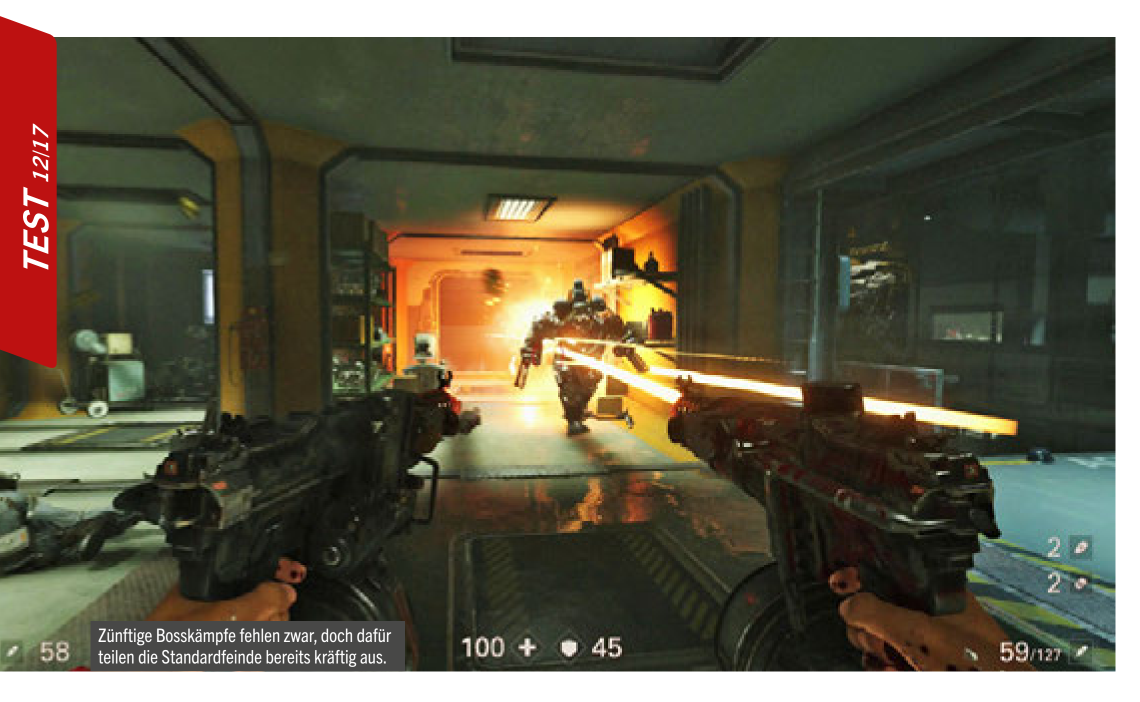
Dafür kehrt eine Besonderheit aus *The New Order* zurück: Zu Spielbeginn wählt ihr aus zwei Zeitlinien aus, indem ihr bestimmt, welcher eurer Kameraden – Wyatt oder Fergus – die Ereignisse aus dem Vorgängerspiel überlebt hat. Spielerisch macht sich das durch eine unterschiedliche Waffe bemerkbar, ihr erhaltet entweder ein Lasergewehr oder einen coolen, ferngezündeten Granatwerfer. Die Wahl des Mitstreiters ist außerdem deutlich in vielen Zwischensequenzen und Dialogen spürbar, sogar auf einige Nebenaufgaben wirkt sich die Entscheidung aus und auch die Endsequenz variiert leicht im Tonfall. Ein guter Anlass, um *Wolfenstein 2* ein zweites Mal durchzuspielen!



Schwere Wummen wie das Lasergewehr erbeuten wir von besiegten Maschinensoldaten.



Die Gegner-KI stellt sich nur auf den hohen Schwierigkeitsgraden etwas geschickter an.



Zünftige Bosskämpfe fehlen zwar, doch dafür teilen die Standardfeinde bereits kräftig aus.

Selbst auf der zweiten von insgesamt sieben (!) Schwierigkeitsstufen schießen die Gegner präzise und ist B.J. erst einmal eingekesselt, liegt er meist binnen weniger Sekunden im Staub. Auf höheren Stufen werfen Gegner häufiger Granaten, nutzen Deckungen geschickter, kreisen den Spieler auch mal ein, während sich die Gegner auf der leichtesten Stufe meist direkt in unsere Schusslinie bewegen. Wir haben die meiste Zeit auf der dritten Stufe gespielt und dabei in einigen Momenten kräftig geflucht – das Balancing von *Wolfenstein 2* ist leider nicht immer ganz rund. Umso besser, dass man den Schwierigkeitsgrad zu jedem Zeitpunkt im Optionsmenü ändern kann! Ebenfalls löblich: Ihr dürft auf dem PC jederzeit speichern, auch ein Quicksave per F5-Taste ist möglich – das entschädigt für die spärlich verteilten Checkpoints.

Augen offen halten!

Wenn ihr nicht gerade der Story folgt, erkundet ihr lineare, angenehm abwechslungsreiche Levels, unter anderem geht es diesmal ins nuklear verseuchte Manhatten, nach New Orleans, ins bizarr nazifizierte Roswell und in verschiedenste Bunker, Waffenlager und andere unterirdische Anlagen. Die Levels strotzen vor Details! Überall gibt es Propaganda-Plakate, Werbetafeln, handgeschriebene Notizen, Postkarten und vieles mehr zu entdecken, was das *Wolfenstein*-Universum mit Leben füllt und selbst die Regime-Gegner glaubhaft macht. Empfehlenswert: Häufiger mal an Feinde ranschleichen und deren Gesprächen lauschen – die sorgen für Atmosphäre!

Schleichen und scheitern

Euer Missionsziel ist stets vorgegeben, doch fast immer könnt ihr euch aussuchen, ob ihr mit roher Waffengewalt oder schleichend vorgehen wollt. Die Stealth-Spielweise funktioniert dank eines durchdachten Leveldesigns mit Geheimgängen und versteckten Pfaden ähnlich gut wie im Vorgängerspiel *The New Order*, fällt diesmal allerdings kniffliger aus: Euer Ziel beim Schleichen ist es stets, feindliche Regime-Kommandanten möglichst auszuschalten, bevor sie Alarm auslösen und dadurch massenhaft Verstärkungstruppen in den Level spawnen – doch oft ist der Weg zu ihnen arg unklar und man wird schneller von feindlichen Patrouillen entdeckt, als einem lieb ist.

Action satt

Spätestens wenn ein Alarm ausgelöst wird, muss man sich den Weg freischießen. Hierzu steht euch ein gut austariertes Waffenarsenal zur Verfügung, neben einer praktischen Axt für brutale Nahkampfangriffe und Maschinenpistolen über Sturmgewehre bis hin zur Schrotflinte oder einem tragbaren Mini-Raketenwerfer ist alles Shooter-Übliche dabei. Hinzu kommen vier schwere Knarren wie eine Minigun oder ein Laserstrahler, die zwar nur begrenzt nutzbar sind, die Action aber kräftig aufheizen. Das Waffengefühl ist gut und wuchtig, die Schießereien machen jederzeit Spaß und sind verdammt blutig geraten. Zur Erinnerung: Die Gewalt in *Wolfenstein 2* ist auch hierzulande 100 % ungeschnitten!

B.J. bewegt sich schneller als im Vorgängerspiel und steuert sich schön präzise, einzig das Springen fällt umständlich aus – in Sachen Tempo und Bewegungsfreiheit hat id Softwares großartiges *Doom* noch deutlich die Nase vorn! Das Spielgefühl ist mit Maus und Tastatur allerdings etwas besser, weil präziser als mit dem Gamepad: Obwohl *Wolfenstein 2* auf allen drei Plattformen eine tolle Figur macht, geben wir der PC-Fassung alleine aufgrund der genaueren Steuerung klar den Vorzug.

Härter als der Vorgänger

Wolfenstein 2 ist auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ein gutes Stück kniffliger als sein Vorgänger.

Akimbo und Kampfmods

Wie im Vorgänger könnt ihr auf Wunsch zwei Waffen gleichzeitig einsetzen, diesmal lassen sie sich sogar durchmischen – das ist zwar ausgesprochen nützlich, allerdings fällt die Waffenauswahl für beide Hände etwas fummelig aus, das macht sie im Eifer des Gefechts manchmal unpraktisch. Eine Zeitlupe während der Waffenauswahl, wie man sie zuletzt in *Doom* erlebt hat, wäre ideal für *Wolfenstein 2*! Tatsächlich gibt es eine ähnliche Funktion sogar, jedoch nur in Form einer speziellen Kampfmod-Verbesserung, die man frühestens in der Mitte des Spiels erhält.

Diese Kampfmods umfassen gleich mehrere solcher Verbesserungen und unterstreichen drei grundlegende Spielweisen: Schleichen, taktisches Vorgehen und rohe Gewalt. Mit den Pythongurten kann sich B.J. beispielsweise


Wer sich die Zeit nimmt, das U-Boot Hammerfaust zu erkunden, wird mit vielen optionalen Gesprächen belohnt.



Gesammelte Enigma-Codes müssen wir zunächst entschlüsseln, um Nebenmissionen freizuschalten.

Coole Idee: In einer längeren Sequenz dürfen wir auf einem feuerspeienden Panzerhund reiten.

Gestatten: Kanzler Heiler. Über die Zensur der deutschen Fassung kann man geteilter Meinung sein.

Vorteile sind 18 verschiedene passive Boni, die B.J. durch geschicktes Spielen verbessert.

durch winzige Schächte zwängen und sich so ungesehen durch die Levels mogeln. Die Donnerfäuste erlauben es dem Helden, durch brüchige Wände zu rammen und Gegner niederzutrampeln. Und mit dem Schlachtenläufer-Upgrade fährt B.J. per Tastendruck praktische Stelzen aus, mit denen er höhere Ebenen erreichen kann. Das sind alles gute Ideen, die aber ruhig noch mehr Einsatz vertragen hätten – man erhält sie einfach etwas zu spät in der Handlung.

Upgrades und Vorteile

Andere Neuerungen wirken sich dagegen von Anfang an aus: Ähnlich wie im Vorgänger verbessert B.J. während des Spielens seine Fähigkeiten, etwa indem er eine bestimmte Anzahl Kopftreffer erzielt oder Feinde lautlos im Nahkampf ausschaltet. Dafür gibt's passive Boni, die diesmal völlig unabhängig voneinander sind und sich sogar in mehreren Rängen steigern lassen – das ist ingesamt besser gelungen als in *Wolfenstein: The New Order*.

Ebenfalls neu: B.J. findet in den Levels nun nicht nur tonnenweise Bonuszeug zum Sammeln, etwa Briefe, Goldbarren und schrill eingedeutschte Musikstücke („Mond, Mond, ja, ja!"), sondern erstmals auch wichtige Waffenverbesserungen. Mit diesen Upgrades kann B.J. seine Knarren bis zu drei Mal aufmotzen. So feuert die Maschinenpistole auf Wunsch etwa stärkere, langsamere Geschosse, das Sturmgewehr erhält ein Zielfernrohr und die Pistole einen Schalldämpfer. Nützlich!

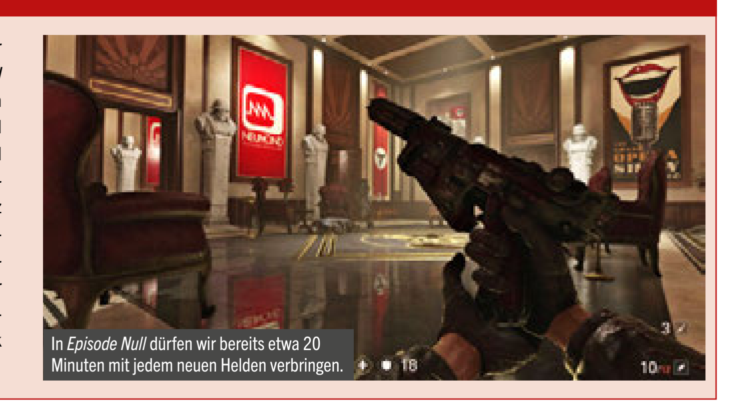
Neue Nebenmissionen

Egal wie sorgfältig man die Levels absucht, hin und wieder verpasst man mal ein Sammelobjekt oder Waffenupgrade. Darum hat *Wolfenstein 2* eine weitere Neuerung im Gepäck: Auf einer Karte im Rebellen-Hauptquartier kann B.J. in frühere Missionsgebiete zurückspringen, um dort kurze Aufträge zu erfüllen. Bei dieser Gelegenheit kann er dann weitere Sammelobjekte einsacken, außerdem unterscheiden sich die Levels zum Teil von unserem ersten Besuch: Kehren wir später beispielsweise nach Roswell zurück, erleben wir die wunderschöne Kleinstadtkulisse nun in der Nacht und müssen uns mit bösartigen Mitgliedern des Ku-Klux-Klans herumschlagen.

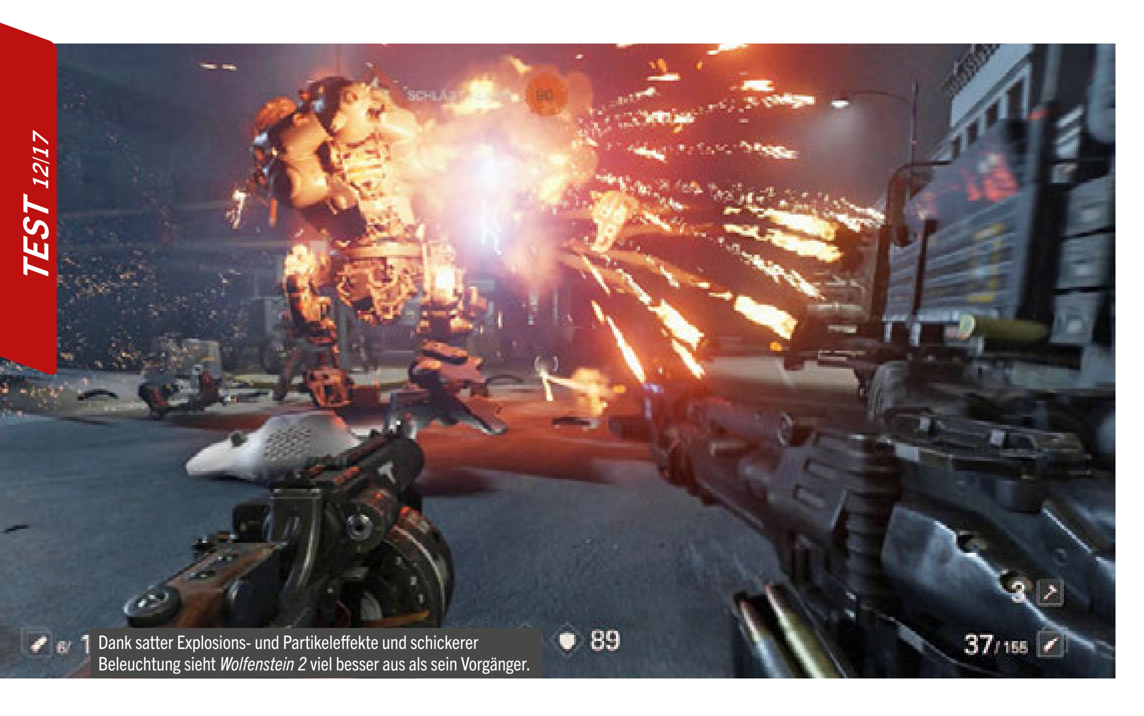
Trotz solcher Ideen fallen die Nebenaufträge eintönig aus, meistens muss man einfach nur einen feindlichen Kommandanten jagen – da wird Potenzial verschenkt. Die Bonuslevels sind allerdings vollkommen freiwillig und strecken zumindest ein wenig die Spielzeit. Wer sich nur auf die Hauptgeschichte konzentriert, ist vielleicht schon in 10 bis 12 Stunden durch. Wer aber wirklich alles sehen und erledigen will und sich an einen hohen Schwierigkeitsgrad traut, kann 15 bis 20 Stunden einplanen. Nebenbei gibt es auf der Hammerfaust auch noch ein schönes Easteregg, das ebenfalls lange beschäftigt: An einem Spielautomaten könnt ihr ein Retro-Ballerspiel namens „Wolfstone 3D" bestreiten, in dem ihr

SEASON PASS: DIE FREIHEITSCHRONIKEN

Neben dem Hauptspiel bietet Bethesda auch einen Season Pass namens *Die Freiheitschroniken* für *Wolfenstein 2* an. Der kostet 25 Euro und umfasst drei eigenständige Solo-Abenteuer, von denen jedes mehrere Spielstunden in frischen Levels bieten soll. Serienheld B.J. hat in diesen Erweiterungen allerdings Pause, stattdessen rücken die DLC-Kapitel drei neue Helden in den Mittelpunkt. In *Die Abenteuer des Revolverhelden Joe* (Release: 14. Dezember 2017) spielen wir den ehemaligen Profi-Quarterback Joseph Stallion. Für *Die Tagebücher von Agentin Stiller Tod* (Release: 30. Januar 2018) schlüpfen wir in die Haut der Geheimagentin und Schleichexpertin Jessica Valiant. Und im letzten Kapitel *Die unglaublichen Taten von Captain Wilkins* (Release: März 2018) spielt ein Elite-Soldat die Hauptrolle. Ein vierter Mini-DLC namens *Episode Null* ist bereits seit 7. November für Vorbesteller erhältlich und gibt einen knapp einstündigen Vorgeschmack auf alle drei spielbaren Helden.



In *Episode Null* dürfen wir bereits etwa 20 Minuten mit jedem neuen Helden verbringen.


Dank satter Explosions- und Partikeleffekte und schickerer Beleuchtung sieht *Wolfenstein 2* viel besser aus als sein Vorgänger.

in die Rolle des Regime-Heldens Elite Hans schlüpft. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als die Neuauflage eines 25 Jahre alten Ego-Shooters von id Software, der komplett ohne verfassungsfeindliche Symbole auskommt, ansonsten aber nahezu identisch mit dem Original ist. Klasse!

Aufgebohrte Engine

Für *Wolfenstein 2: The New Colossus* nutzt Machine Games erstmals die aus *Doom* bekannte Engine id Tech 6. Mit Erfolg: Die Shooter-Fortsetzung sieht deutlich besser aus als ihr Vorgänger, glänzt mit feiner Beleuchtung, hübschen Schatten, vielen Partikeln, weichen Wassereffekten und schön ausgearbeiteten Umgebungen, in denen es einfach Spaß macht, sich nach Details umzusehen. Perfekt ist die Optik allerdings bei Weitem nicht, vor allem bei den hölzernen Gesichtern mancher Nebenfiguren merkt man den Unterschied zu den wesentlich besser gelungenen Hauptcharakteren deutlich.

Die PC-Version glänzt mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten und hinterlässt einen sauberen und flüssigen Eindruck – sofern man die nötige Hardware mitbringt. Aber auch bei reduzierten Grafikdetails sieht *Wolfenstein 2* klasse aus und läuft geschmeidig. Bei Release hatte das Spiel allerdings auf einigen Rechnerkonfigurationen mit Abstürzen und Grafikfehlern zu kämpfen, hier waren mehrere Patches nötig, um die dringendsten Probleme zu beheben – weitere Updates sollen folgen.

Zensur – störend oder nicht?

Die dichte Atmosphäre wird wie schon im Vorgänger durch einen stimmigen Soundtrack untermalt, der gekonnt rockige Melodien mit blechernen Klangteppichen vermischt – nicht immer großartig und nicht ganz so wuchtig wie im ersten Teil, aber gut!

An der grundsätzlich dichten Stimmung ändern auch die notwendigen Kürzungen der deutschen Fassung nichts. Die drastische Gewaltdarstellung ist zwar zu 100 % ungeschnitten, doch einige Symbole – etwa Hakenkreuze – mussten hierzulande durch harmlose Darstellungen ersetzt werden. Auch einige Begriffe in den Dialogen wurden angepasst, aus dem „Führer" wird in der deutschen Version etwa der „Kanzler" und es wird auch nie direkt von „Nazis", sondern nur vom „Regime" gesprochen. Manche Dialoge wurden außerdem leicht abgeändert, hier hat sich Bethesda allerdings bemüht, atmosphärisch gleichwertige Übersetzungen zu finden – auch wenn dabei direkte Bezüge zur Judenverfolgung durch die Nazis auf der Strecke bleiben, was bei manchen Spielern für Empörung gesorgt hat. Besonders schade: Aufgrund der angepassten Dialoge muss man in der deutschen Version komplett auf eine englische Sprachausgabe verzichten. Eine leicht abgeänderte, aber sonst dem Original entsprechende Synchro – ähnlich wie etwa in *Call of Duty: WW2* – hätten wir sehr begrüßt! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

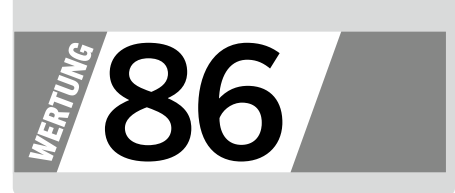


„Knallhartes Shooter-Brett trifft intensive Story."

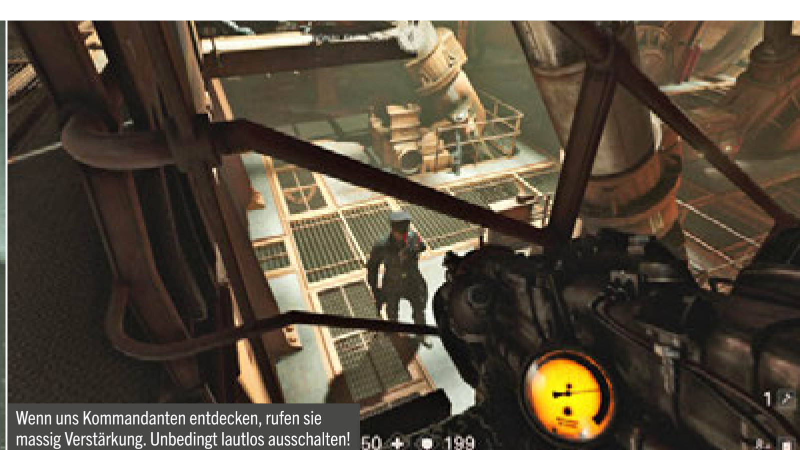
Wer einfach nur Nazis, pardon: Regime-Soldaten ausknipsen will und keinerlei Geduld für lange Dialoge und Cutscenes voller Drama, Kitsch und Humor aufbringen kann, hat das falsche Spiel gekauft: *Wolfenstein 2* ist ein bizarrer, brutaler, witziger und gleichermaßen rührender Trip, der seine Story und seine Figuren noch stärker in den Vordergrund rückt als sein Vorgänger. Auch das verfeinerte Gameplay macht einen Sprung nach vorn, der Mix aus Schleichen und Ballern macht noch eine Ecke mehr Spaß als in *The New Order*, trotz des spürbar angehobenen Schwierigkeitsgrads, der mich manchmal Nerven gekostet hat. Obwohl ich zünftige Bossgefechte, gehaltvollere Nebenquests und mehr Interaktion mit den tollen Figuren vermisse: Machine Games ist eine klasse Fortsetzung gelungen!

PRO UND CONTRA

- ➕ Dichte Story voller Überraschungen
- ➕ Gut ausgearbeitete Charaktere
- ➕ Viele optionale Dialoge und Details
- ➕ Knackiger Ballerspaß
- ➕ Leveldesign bietet viele Schleichwege
- ➕ Sympathisches Retro-Easteregg
- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➕ 7 Schwierigkeitsgrade und Quicksave
- ➖ Schleichen fällt oft zu schwer aus
- ➖ Nebenmissionen motivieren nicht
- ➖ Keine echten Bosskämpfe
- ➖ Ende kommt etwas zu abrupt
- ➖ Keine Interaktion mit NPCs
- ➖ Keine englische Sprachausgabe




Wolfenstein 2 steckt voller Details. Hier malt der gutmütige Max Hass seelenruhig das U-Boot an.


Wenn uns Kommandanten entdecken, rufen sie massig Verstärkung. Unbedingt lautlos ausschalten!

Flug- und Fahrzeugsteuerung sind in *LMSH2* ein echter Graus. Spaß macht's trotzdem!

Genre: Action
Entwickler: Traveller's Tales
Publisher: Warner Bros. Interactive
Erscheinungstermin: 14. November 2017
Preis: ca. € 30
USK: ab 12 Jahren

Lego Marvel Super Heroes 2

Von: Paula Sprödefeld

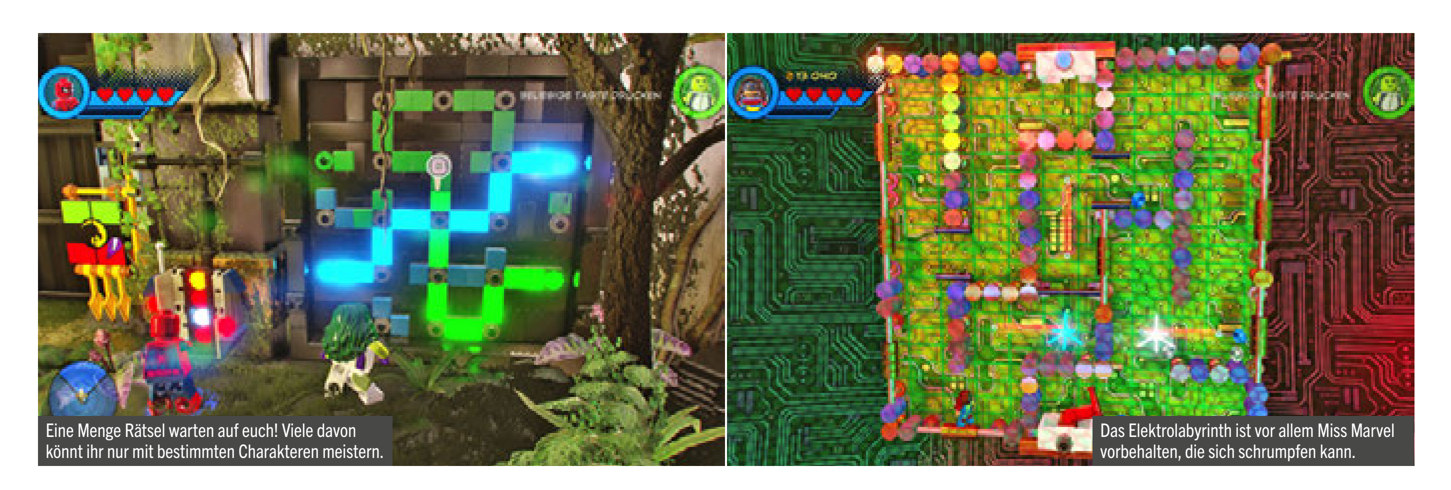
Nicht noch ein Lego-Spiel! Oh doch! Kämpft mit den Avengers und den Guardians of the Galaxy gegen den bösen, zeitreisenden Kang.

Wir alle lieben doch Lego, oder nicht? Da ist es kein Wunder, dass Lego-Spiele à la *Lego City Undercover*, *Lego Der Herr der Ringe* und so weiter eine große Masse erreichen. Jetzt hat Traveller's Tales am 14. November 2017 erneut ein Spiel mit den witzigen, gelben Figürchen für PC, PS4 und Xbox One veröffentlicht. Die Nintendo-Switch-Version soll noch in diesem Jahr folgen, ein genauer Termin wurde jedoch nicht genannt. Aber *Lego Marvel Super Heroes 2* hat dieselben Probleme wie sein Vorgänger und all die anderen unzähligen Lego-Spiele zuvor: Es ist schlichtweg zu leicht gestrickt.

Die große Liebe zum Detail

Die Entwickler selbst sind offensichtlich treue Marvel-Fans. Über 200 Charaktere sind diesmal spielbar, auch weniger bekannte wie White Tiger oder Black Bolt. Dabei ist der typische Marvel-Witz immer präsent und es gibt auch öfter etwas zu Schmunzeln. Das gilt leider nicht für die Ladezeiten, die sind nämlich ellenlang und genauso öde – wie auch die Zwischensequenzen, die ewig dauern und die ihr beim ersten Spieldurchlauf nicht überspringen könnt. Schade.

Aber die Cutscenes bieten immerhin Futter für die Story hinter *LMSH2*! Kang der Eroberer steht an vordester Front der Bösewichte und vereint verschiedene Marvel-Welten miteinander: Wakanda, Nueva York, Asgard, Hala, Lumeria und noch viele mehr. Sein Ziel ist es, die Grenzen zwischen den Welten aufzulösen und so seine Stadt Chronopolis zu erschaffen, um über sie zu herrschen. Natürlich sind alle Marvel-Helden zur Stelle und tun ihr Bestes, um Kang aufzuhalten. Durch die Verschmelzung der Welten sind auch Charaktere anderer Zeitachsen und Parallelwelten spielbar, wie Spider-Man 2099, Captain America aus dem Wilden Westen, Baby Groot, Spider-Woman oder Captain Avalon.



Eine Menge Rätsel warten auf euch! Viele davon könnt ihr nur mit bestimmten Charakteren meistern.

Das Elektrolabyrinth ist vor allem Miss Marvel vorbehalten, die sich schrumpfen kann.


Die Bosskämpfe sind durch die vielen Möglichkeiten recht abwechslungsreich und machen Spaß.

Never change a running system!
Altbewährt ist nicht immer automatisch gut. Das zeigt sich in *LMSH2* vor allem beim Gameplay, denn das hat sich in den Lego-Spielen seit Langem nicht mehr geändert. In der Kampagne, deren 20 Level ihr in etwa 12 bis 14 Stunden durchhabt, bestreitet ihr Missionen nach Schema F: Ihr startet mit einer Gruppe von meist drei vorgewählten Helden bei der Basis. Durch Chronopolis gelangt ihr entweder zu Fuß, per Auto oder fliegend zu eurer Mission, die anderen Charaktere sind dann plötzlich wie von Zauberhand bei euch. Anschließend müsst ihr euch meist einen Weg gespickt mit Rätseln und viel Krimskrams durch den Level bahnen, bis ihr zu einem Boss gelangt. Zwar ist dieses Schema recht einfach und überschaubar, aber langweilig wird es nicht, da die Levels hübsch und liebevoll designt, die Rätsel abwechslungsreich und die Dialoge herrlich witzig sind.

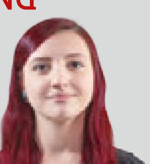
Was alle Lego-Spiele noch besser macht, ist der Koop-Modus. Den gibt's zwar immer noch nicht (!) online, sondern nur lokal, aber so könnt ihr wenigstens mit einem Freund zusammen Chronopolis unsicher machen. Das macht mehr Laune und ihr könnt schneller Sachen kaputt hauen. Yay! Anspruchsvoll ist das Ganze aber weder allein noch im Koop-Modus, so wie wir es eben von Lego-Spielen kennen.

Sammelwahn!
Wenn ihr die Kampagne beendet habt, dürft ihr in die jeweiligen Levels zurückkehren und alle übrigen Rätsel lösen. Dazu könnt ihr, und das ist ganz neu, sogar euren eigenen Charakter erstellen! Geht dazu im Avengers Mansion in den Charakterbearbeitungsraum oder wählt ihn im Menü einfach aus. Dort entscheidet ihr über Aussehen, Fähigkeiten und Waffen.

Es gibt einiges in den Stages zu finden oder auch spezielle Rätsel zu lösen, für die ihr bestimmte Figuren braucht. So erhaltet ihr weitere goldene Steine, Charakterkarten und vielleicht auch eingeschlossene Stan Lees. Die Welt bietet also nach dem Hauptspiel immer noch reichlich Erkundungsmöglichkeiten und einen unheimlich hohen Wiederspielwert.

Kinderspiel!
Klar: *LMSH2* macht richtig Laune, für alle Fans des Marvel-Universums ist das Lego-Game zudem ein reicher Schatz an Witzen, Anspielungen und geliebten Figuren. Wenn da nicht das Gameplay wäre, das einem manchmal die Füße einschlafen lässt. Spielbar ist *LMSH2* nämlich auch mit nur einer Hand am Gamepad, sprich: alles andere als anspruchsvoll. Aber wollen wir mal nicht so sein, das Spiel ist ja unter anderem für Kinder ausgelegt und für solche ist der Schwierigkeitsgrad wahrscheinlich recht angenehm. Davon mal abgesehen hat *LMSH2* eine coole und lustige Story, tolle Dialogmomente und einen Haufen spaßiger Charaktere. Wer aber eine Neuerfindung des (Lego-)Rades erwartet, wird vermutlich schnell enttäuscht sein. ❑

MEINE MEINUNG
Paula Sprödefeld



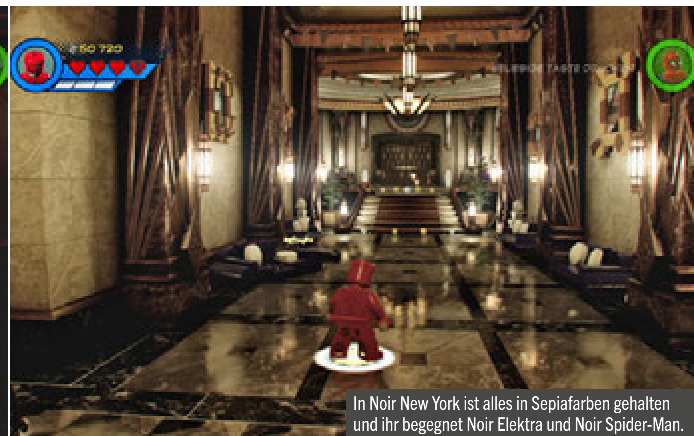
„Lego-Standard mit guter Story! Bassd scho*."

Vorneweg gesagt: Ich mag die Lego-Spiele sehr gern! Aber zu leicht fand ich sie schon immer. Klar ist das Konzept unter anderem für Kinder ausgelegt, aber ist es denn so schwer, vielleicht über verschiedene Schwierigkeitsgrade nachzudenken? Aktuell liegt der nämlich bei „Kleinkind, 3-5 Jahre". Das ist zwar etwas harsch ausgedrückt, aber entspricht größtenteils den Tatsachen. Über die Rätsel muss nicht lange nachgedacht werden, die Wege sind vorgegeben, allgemein verrät das Spiel uns die Lösungen direkt, wenn es uns eine Aufgabe stellt. Trotzdem überzeugen in *LMSH2* die Charaktere, die lustigen Dialoge, der Humor und vor allem das Zerstören von allem, was nicht niet- und nagelfest ist. Das Sammlerherz geht auch auf, wenn man sieht, wie viele Objekte es zu finden gibt. Alles in allem mal wieder ein solides, aber nicht wirklich überraschendes Lego-Spiel.
*Bassd scho: Das größte Kompliment in Franken.

PRO UND CONTRA
- ➕ Guter Gameplay-Mix
- ➕ Viele neue Charaktere
- ➕ Bosskämpfe sind abwechslungsreich
- ➕ Viele verschiedene Schauplätze
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Spaßiger Koop-Modus
- ➕ Gute Vertonung (vor allem Englisch)
- ➕ Eigene Charaktere erstellbar
- ➖ Wenig anspruchsvoll
- ➖ Steuerung via Tastatur unhandlich
- ➖ Flug-und Fahrzeugsteuerung gewöhnungsbedürftig
- ➖ Eintönige Nebenmissionen
- ➖ Immer noch kein Online-Koop
- ➖ Zwischensequenzen und Ladezeiten sind sehr lang




Mit Doctor Strange habt ihr einen starken Magier an der Seite, der viele Rätsel lösen kann und Power hat!


In Noir New York ist alles in Sepiafarben gehalten und ihr begegnet Noir Elektra und Noir Spider-Man.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Publisher: Activision
Erscheinungsdatum: 3. November 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 12/2017 86

Auch wenn unsere KI-Kollegen auf die Feinde schießen, sind sie längst nicht so treffsicher wie wir selbst.

Call of Duty: WW2

Back to the Roots! Ob die Rückkehr zu den Anfängen der renommierten Reihe dem diesjährigen Ableger gut getan hat, verraten wir euch in unserem Test.

Von: Matti Sandqvist

Mit *Call of Duty: WW2* hat Activision schon lange vor dem Erscheinen Abermillionen Fans der Shooterreihe glücklich gemacht – nämlich direkt nach der Ankündigung des diesjährigen Serienteils. Statt uns mit dem x-ten Zukunftsableger wieder einmal in Gefechte mit Drohnen, Lasergewehren, Jetpacks und anderen Gadgets zu schicken, lautet das Motto des Publishers für das Jahr 2017 erfrischend simpel: „Boots on the Ground!“. Das kam bei der Zielgruppe, wenn man nun den über eine Million Youtube-Likes Vertrauen schenkt, mehr als gut an. Was der englische Spruch aber, der grob übersetzt „Füße auf den Boden!“ heißt, für *CoD: WW2* abseits des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Settings bedeutet, wollen wir euch in unserem Test verraten. Um das herauszufinden, waren wir auf einem Review-Event in London und konnten dort vor Ort die Kampagne in aller Ruhe durchspielen und uns mit anderen Redakteurskollegen aus aller Welt in die Multiplayer-Schlachten schmeißen und uns an den knackigen Rätseln des neuen Zombie-Modus unsere Zähne ausbeißen.

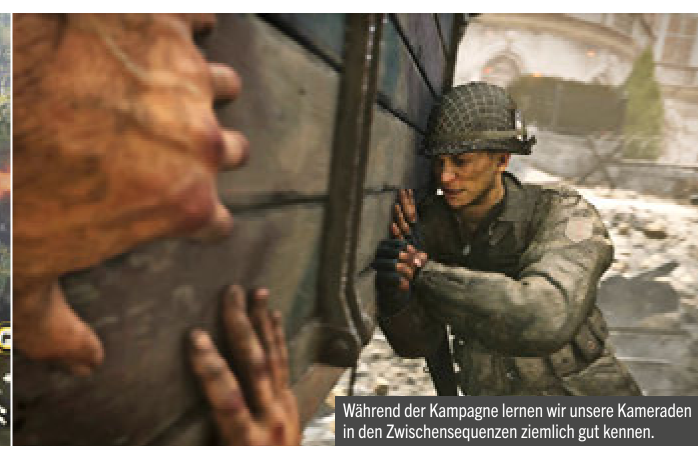
Neue Mechaniken müssen her!

Ihr merkt: Wie jedes Jahr hat Activision ein Rundum-sorglos-Paket für alle Shooterenthusiasten unter uns zusammengeschnürt. Für die Entwicklung von *CoD: WW2* zeichnet Sledgehammer Games verantwortlich, ein Studio, das seit *Modern Warfare 3* an der Reihe mitarbeitet und vor drei Jahren mit *Call of Duty: Advanced Warfare* erstmals in Eigenverantwortung einen mehr als ordentlichen Reihenableger abgeliefert hat. Auch über die Qualität des diesjährigen Ablegers kann man Ähnliches sagen. Auf den ersten Blick scheint die Rückkehr zu den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkrieges auf die bekannten Stärken der Serie zu setzen und uns so eine hollywoodartige, auf die Sekunde genau getaktete Kampagne zu bieten und mit seinen kurzweiligen Mehrspielergefechten für den Spielspaß jenseits der üblichen sieben Stunden des Singleplayer-Modus zu sorgen.

Doch wie wir bereits in unserer ersten Vorschau zu *CoD: WW2*



Abwechselnde Aufgaben sorgen in der Kampagne immer wieder für neue Herausforderungen.


Während der Kampagne lernen wir unsere Kameraden in den Zwischensequenzen ziemlich gut kennen.



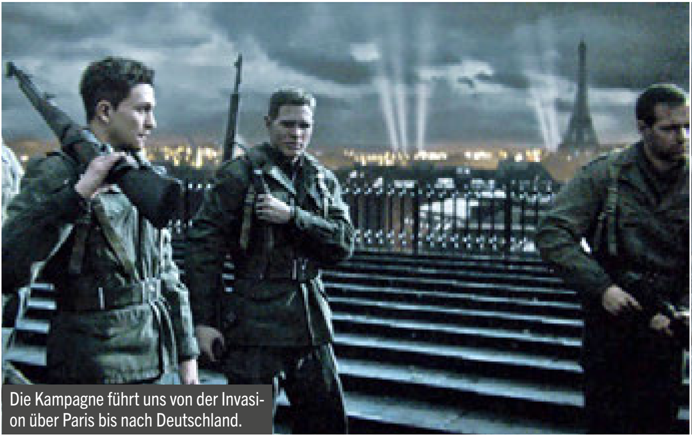
Wie in den Vorgängern hat die Gegner-KI ihre Schwächen und sucht zum Beispiel selten nach Deckung.

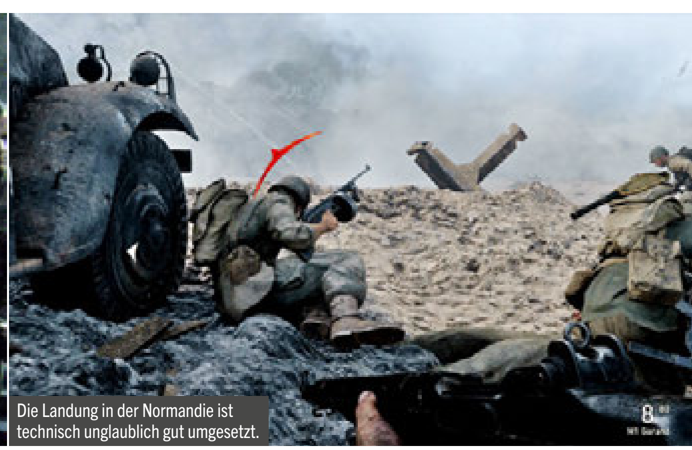
erwähnt haben, hat sich der Entwickler viele Gedanken darüber gemacht, wie man nun am besten nach dem letztjährigen PR-Debakel um *Infinite Warfare* die typische *CoD*-Formel etwas abwandeln kann. Dafür reicht es nicht aus, lediglich auf ein Setting zu setzen, das die Serie vor gut zehn Jahren mehr als gut bedient hat, sondern ebenso muss auch die Spielmechanik zumindest etwas überarbeitet werden. Dass ein Tapetenwechsel alleine nicht genügt, hat unserer Meinung nach *Infinite Warfare* mit seinen Weltraumgefechten bewiesen – schließlich betrat das Spiel mit der Szenerie im All Neuland für die Serie und wurde trotzdem von vielen Spielern kritisiert. Doch im Falle von *Call of Duty: WW2* ist es den Entwicklern unserer Meinung nach auch gelungen, endlich markante Gameplay-Veränderungen einzubauen – auch wenn das Spiel längst nicht das Rad neu erfindet. Viel mehr sorgt ein Griff in die Old-School-Kiste dafür, dass wir uns in altbekannten Missionstypen neuen Herausforderungen stellen müssen – dazu später mehr.

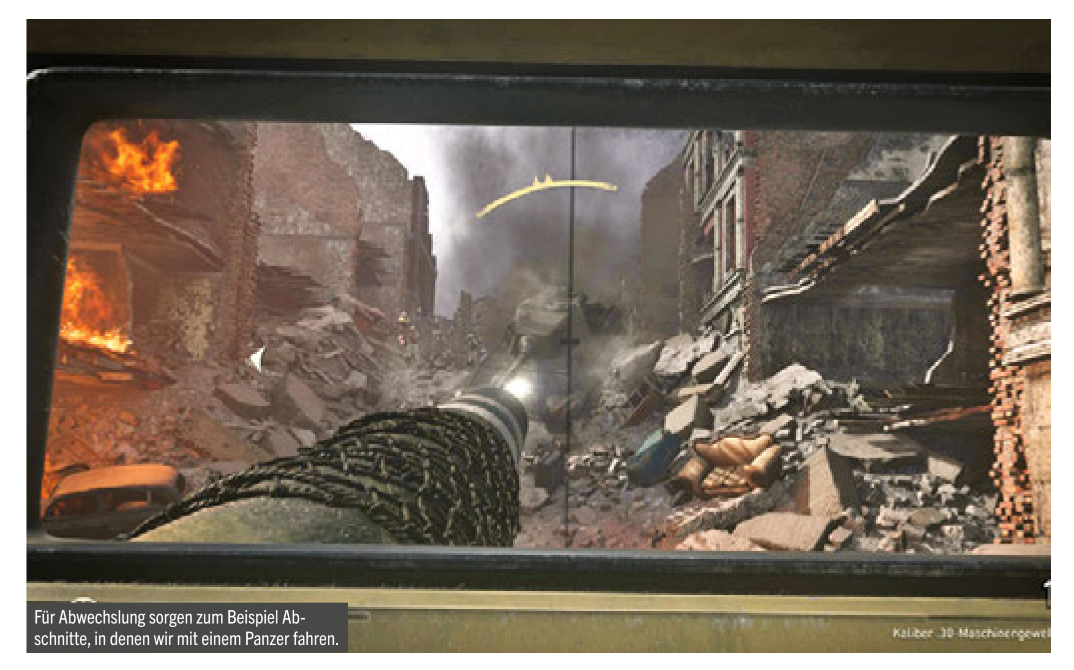
Platoon of Brothers

Die Kampagne von *Call of Duty: WW2* erleben wir – bis auf wenige eher kurze Rollenwechsel – in der Haut von Red Daniels. Der Gute hat bei der berühmt-berüchtigten 1st Infantry Division angeheuert, die man in den USA besser als „the Big Red One“ kennt. Der Großverband ist unter anderem dafür berühmt, dass er als erste amerikanische Einheit im Ersten Weltkrieg mitmischte oder auch die erste Division war, die im Zweiten Weltkrieg den Feind in Nordafrika sowie Sizilien bekämpfte. Ebenso war die Big Red One später im Vietnamkrieg der erste Verband, der sich gegen Ho Chi Minhs Truppen stellen sollte. Doch trotz der Zugehörigkeit zur legendären Division wird uns in *CoD: WW2* – wie man vielleicht denken könnte – nicht die klischeehafte amerikanische (Kriegs-)Heldengeschichte aufgetischt, sondern eher – wenn man von dem übertrieben hohen Bodycount und einigen zu spektakulären Verfolgungsjagden absieht – eine typische, europäische „Tour of Duty“ eines US-Soldaten im größten Konflikt der Weltgeschichte erzählt – ähnlich wie in der von Steven Spielberg und Tom Hanks produzierten TV-Serie *Band of Brothers*.

Das heißt, dass wir uns innerhalb der Kampagne von den Stränden der Normandie über Paris bis nach Nazi-Deutschland durchkämpfen und dabei unsere Kameraden immer mehr zu schätzen wissen. Während unser bester Freund, der Sanitäter Zussman, bereits während der technisch unglaublich gut umgesetzten Landung in der Normandie, sprich der ersten Mission des Spiels, von großer Bedeutung ist, lernen wir mit der Zeit auch die anderen Jungs der Truppe für Serienverhältnisse überraschend gut kennen. So erfahren wir unter anderem, wer welche Ängste hat oder wer im Leben bisher was ge-


Die Kampagne führt uns von der Invasion über Paris bis nach Deutschland.


Die Landung in der Normandie ist technisch unglaublich gut umgesetzt.


Für Abwechslung sorgen zum Beispiel Abschnitte, in denen wir mit einem Panzer fahren.

leistet hat. Im späteren Spielverlauf dreht sich die Story ein wenig und verlegt ihren Fokus von der *Band of Brothers*-Versoftung auf einen Konflikt zwischen einem kriegserfahrenen, aber fiesen Sergeant und einem vielleicht etwas naiven Leutnant. Wer hier an *Platoon* denken muss, liegt nicht falsch – ganz im Gegenteil. Natürlich sollte man nicht erwarten, dass *CoD: WW2* das Niveau von Oliver Stones Meisterwerk erreicht, doch wir waren insgesamt mit der leichten Antikriegsattitüde der Kampagne rundum zufrieden. Vor allem der Umstand, dass wir in gut geschriebenen Dialogen viele Details aus dem Alltagsleben der Kameraden erfahren und ebenso mitbekommen, wie sie sich in Extremsituation verhalten, ist Gold wert für die nötige mentale Bindung zu den KI-Begleitern.

Die alte Schule lässt grüßen

Diese noch stärkere Bindung zu unseren Kameraden wird durch eine neue Spielmechanik gestützt, durch die wir stets bei unseren Mitstreitern etwa um Erste-Hilfe-Pakete oder mehr Munition bitten müssen. Nun heißt es also, nachdem man ein paar Kugeln eingesteckt hat, dass der Sani der Truppe in der Nähe sein sollte, sonst ist ein Bildschirmtod so gut wie vorprogrammiert – ein Art Auto-Heilung wie in den Ablegern seit *Modern Warfare 1* gibt es in *CoD: WW2* nicht. Dadurch gewinnen die serientypischen Schießbuden mehr Tiefgang, sprich Szenen, in den immer wieder strunzdumme KI-Gegner auf uns zulaufen, bis wir eine bestimmte Stelle erreicht haben. Schließlich hilft es jetzt nicht mehr, hinter einer Deckung so lange zu warten, bis man wieder die volle Lebensenergie erreicht hat, um dann im nächsten Anlauf auch den letzten Fiesling zu erwischen. Stattdessen gilt es nun, sichere Wege zu den Kameraden zu suchen, damit man mit ausreichend Munition versorgt ist und die Wunden geheilt werden. Wer sich aber für den einfachsten Schwierigkeitsgrad entscheidet, könnte von der unserer Meinung nach starken Gameplayneuerung wenig mitbekommen – vor allem, weil man dank eingeschaltetem Auto-Aim, den noch dümmeren KI-Gegnern und der überaus hohen Lebensenergie selten Probleme bekommt.

Neben der grundlegenden Gameplayüberarbeitung bietet die etwa sieben Stunden lange Kampagne in unseren Augen auch viel Abwechslung. Nicht nur, dass wir uns hin und wieder an den Feinden vorbeischleichen oder hinter das Steuer eines Panzers, Fliegers oder Jeeps setzen müssen, ebenso gab es unserer Meinung nach eine für die langjährige Serie wirklich besondere Mission.

Der Auftrag führt uns nach Paris, wo wir in der Rolle einer französischen Agentin das deutsche Hauptquartier infiltrieren müssen. Statt den Auftrag wie sonst mit Waffengewalt zu lösen, müssen wir uns hier wichtige Fakten eines gefälschten Dienstausweises merken, damit wir an den vielen Wehrmachtssoldaten vorbeikommen. Denn sobald uns ein Wachposten im Wege steht, müssen wir uns seinen Fragen stellen und so etwa beantworten, aus welcher Stadt wir stammen oder wer unsere Ansprechperson im Gebäude ist. Selten war eine Mission trotz der fehlenden Waffen so spannend wie jene im deutschen Hauptquartier!

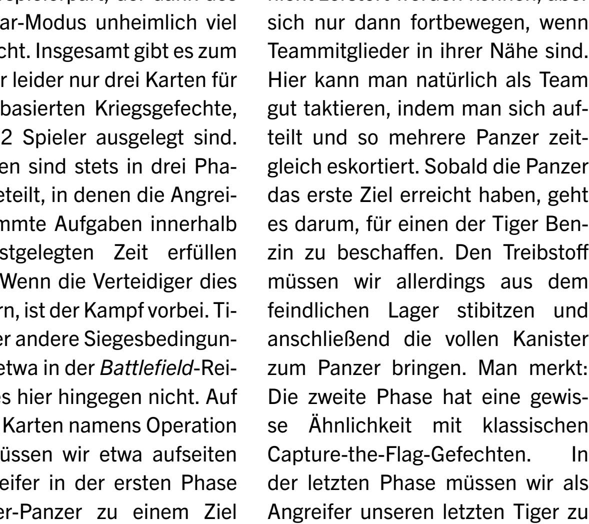
Eine andere Mission führt uns hingegen in das zerstörte Aachen, wo wir Zivilisten vor den Kriegsgräueln schützen müssen. Insbesondere eine Szene, in der wir ein kleines Mädchen aus einem Kellerraum unbemerkt an deutschen Soldaten vorbeibringen müssen, ist uns stark in Erinnerung geblieben. Auch wenn wir uns anfangs über ihre Dummheit aufgeregt haben (muss sie denn ausgerechnet in einem von Deutschen besetzten Gebäude nach ihrem Teddy suchen?!), eröffnete die kurze Passage eine für die *CoD*-Reihe ungewöhnlich harte Perspektive darauf, welche schrecklichen Konsequenzen der Krieg auf das Schicksal so vieler unschuldiger Menschen hat.

Grandiose CoD-Kampagne

Da die Einzelspielerkampagne auch technisch sehr gut umgesetzt ist und die insgesamt zehn Missionen immer wieder unterschiedliche Dinge von uns verlangen, zählen wir *CoD: WW2* zu den bisher besten Einzelspielererlebnissen der Reihe. Auch wenn man der Grafikengine stellenweise anmerkt, dass sie nun aber wirklich in die Jahre gekommen ist, sorgt ein gelungener Einsatz von kontrastreichen Kulissen, zahlreichen Soldaten auf dem Bildschirm und starken Licht-Schatten-Effekten dafür, dass man sich ein ums andere Mal wie in einem Hollwoodfilm à la *Der Soldat James Ryan* vorkommt. Dazu waren wir von der Tonkulisse begeistert. Dank der authentisch klingenden Waffensounds und der professionellen deutschen Vertonung kommt viel Atmosphäre auf. Ein wenig störend


Auch die eine oder andere Stelle, in der wir schleichen müssen, findet sich in der Kampagne.


Automatisches Heilen oder Ähnliches gibt es in *CoD: WW2* nicht. Stattdessen müssen wir uns an unsere Kameraden wenden.



Auch wenn die Grafikengine ein wenig in die Jahre gekommen ist, sieht *CoD: WW2* dank der starken Kontraste stimmungsvoll aus.

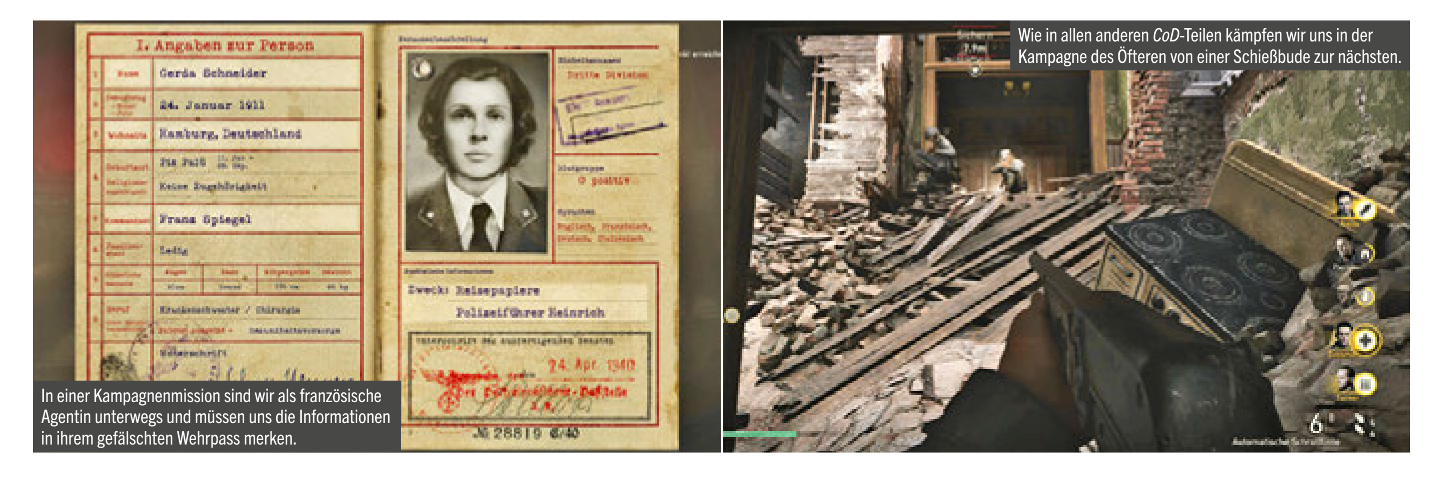
könnte für den einen oder anderen sein, dass in der englischen Version die Wehrmachtssoldaten nicht von deutschen Sprechern vertont wurden, sondern englische Darsteller die Rollen übernehmen. Da dies im Ausland kaum jemandem auffallen dürfte und zudem die deutsche Fassung vollkommen in Ordnung geht, würden wir das akzentreiche Deutsch der englischen Version nicht wirklich als einen dicken Minuspunkt ansehen. Kurzum: Wer in den vergangenen Jahren ein *Call of Duty* primär wegen der Singleplayerkampagne gekauft hat, wird dieses Jahr sicherlich nicht enttäuscht.

Mehr Spaß im Multiplayer

Doch wie die anderen Ableger der Reihe hat *CoD: WW2* noch viel mehr in petto – allen voran seinen prall gefüllten und gelungenen Mehrspielerpart, der dank des neuen War-Modus unheimlich viel Spaß macht. Insgesamt gibt es zum Start aber leider nur drei Karten für die teambasierten Kriegsgefechte, die für 12 Spieler ausgelegt sind. Die Partien sind stets in drei Phasen aufgeteilt, in denen die Angreifer bestimmte Aufgaben innerhalb einer festgelegten Zeit erfüllen müssen. Wenn die Verteidiger dies verhindern, ist der Kampf vorbei. Tickets oder andere Siegesbedingungen, wie etwa in der *Battlefield*-Reihe, gibt es hier hingegen nicht. Auf einer der Karten namens Operation Griffin müssen wir etwa aufseiten der Angreifer in der ersten Phase drei Tiger-Panzer zu einem Ziel eskortieren. Dabei sollte man beachten, dass die Stahlkolosse zwar nicht zerstört werden können, aber sich nur dann fortbewegen, wenn Teammitglieder in ihrer Nähe sind. Hier kann man natürlich als Team gut taktieren, indem man sich aufteilt und so mehrere Panzer zeitgleich eskortiert. Sobald die Panzer das erste Ziel erreicht haben, geht es darum, für einen der Tiger Benzin zu beschaffen. Den Treibstoff müssen wir allerdings aus dem feindlichen Lager stibitzen und anschließend die vollen Kanister zum Panzer bringen. Man merkt: Die zweite Phase hat eine gewisse Ähnlichkeit mit klassischen Capture-the-Flag-Gefechten. In der letzten Phase müssen wir als Angreifer unseren letzten Tiger zu einer Brücke begleiten. Hier funktioniert die Spielmechanik identisch zur ersten Phase: Erst wenn wir oder einer unserer Teamkameraden in der Nähe des Stahlkolosses stehen, bewegt er sich weiter. Da die Schießereien in der letzten Phase so gut wie immer an einer Stelle stattfinden, könnten sie mitunter etwas chaotisch wirken. Doch wer selbst mal eine Runde gespielt hat, wird erstaunt sein, wie weit man mit einer vernünftigen Teamtaktik kommt – auch in Phase 3.

Divisionshauptquartier

Die zweite große Neuerung für den Mehrspielermodus sind die Divisionen. Die Entwickler haben für den neuen Ableger das Pick-10-Fortschrittssystem abgeschafft und



In einer Kampagnenmission sind wir als französische Agentin unterwegs und müssen uns die Informationen in ihrem gefälschten Wehrpass merken.

Wie in allen anderen *CoD*-Teilen kämpfen wir uns in der Kampagne des Öfteren von einer Schießbude zur nächsten.

Auf einer der War-Mode-Karten müssen die Angreifer Panzer eskortieren.

lassen uns nun stattdessen zwischen fünf unterschiedlichen Waffengattungen auswählen. Dadurch entscheiden wir uns für einen bestimmten Bonus und bevorzugte Waffen in den Mehrspielerpartien. So bekommt die Infanterie zum Beispiel Vorteile für den Einsatz von Karabinern, aber ebenso Perks, die uns etwa vor Gefahren warnen oder das Sammeln von Punkten für einen Killstreak nicht durch einen Bildschirmtod abbrechen lassen. Die Gebirgsjäger sind hingegen Sniper-Spezialisten, die von ihren Tarnfähigkeiten profitieren. In den Partien selbst verdienen wir durch Stufenaufstiege Token, mit denen wir diese Talente bekommen, aber ebenso neue Waffen oder gar eine zusätzliche Division freischalten können. Insgesamt verändert sich das Balancing im Vergleich zu den Vorgängern durch die Umstellung auf das Divisionssystem kaum, aber unserer Meinung nach passt die Veränderung hervorragend zum Setting.

Ähnlich verhält es sich auch mit den neuen Headquartern. Der frisch für *CoD: WW2* eingeführte soziale Bereich hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Turm von *Destiny*, in dem man zwischen den Einsätzen auf andere Spielercharaktere trifft. Zudem wählen wir in den Headquartern auch besondere Herausforderungen für die Partien aus, wodurch wir schlussendlich neue Skins für unsere Waffen freischalten können. Ebenso können wir hier Lootboxen öffnen, die nur kosmetische Veränderungen sowie XP-Boosts für die Mehrspielerpartien bringen. Obendrein gibt es noch einen Übungsbereich, wo wir unsere Killstreaks ausprobieren können. Insgesamt bringt der soziale Bereich unserer Meinung nach aber nicht viel mehr als ein wenig mehr Atmosphäre für den Mehrspielermodus.

Zu Fuß gegen Zombies

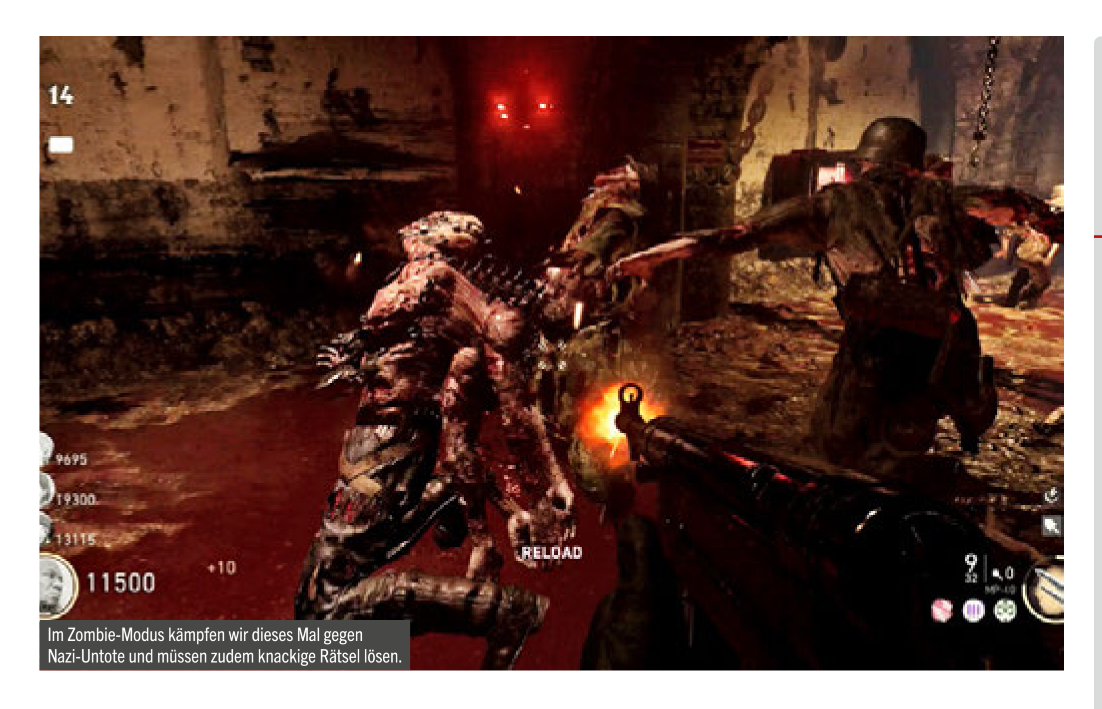
Sonst unterscheidet sich der Mehrspielermodus von den Zukunftsablegern durch das Motto „Boots on the Ground“. Für Mehrspielergefechte, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind, passt es unserer Meinung nach auch, dass unsere Füße stets auf den Boden bleiben (natürlich von kurzen Sprüngen abgesehen). Die insgesamt neun Karten und acht altbekannten Spielmodi wie Team Deathmatch, Kill Confirmed oder Hardpoint funktionieren dank des Old-School-Ansatzes richtig gut und sorgen am Ende dafür, dass es wieder verstärkt auf die Schießkünste der Spieler ankommt. Auch vom Aufbau und vor allem dem Aussehen der Maps waren wir begeistert und so würden wir ebenfalls den kompetitiven Mehrspielermodus von *Call of Duty: WW2* zu den besten der renommierten Reihe zählen. Schlussendlich hat es uns lediglich gestört, dass der frische War-Mode zum Start nur drei unterschiedliche Maps bietet – hier müssen DLCs nach dem Release unbedingt für Nachschub sorgen!



Ab und zu gibt es auch mal sehr blutige Nahkämpfe, die wir in Quick-Time-Events erleben.



Während der Mission können wir immer wieder Kameraden vor dem sicheren Tod retten.



Im Zombie-Modus kämpfen wir dieses Mal gegen Nazi-Untote und müssen zudem knackige Rätsel lösen.

Das dritte schlagkräftige Verkaufsargument für *CoD: WW2* ist wie schon bei den letzten Vorgängern der Zombie-Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Dieses Mal kämpfen wir – wer hätte es gedacht? – gegen Nazi-Untote und müssen zudem mal wieder eine stattliche Zahl von Rätseln lösen. Thematisch ist die erste spielbare Karte „The Final Reich" in einem verlassenen Dorf angesiedelt, in dem sich ein mysteriöser Bunker befindet. Damit wir überhaupt in die Betonhöhle hineingelangen, gilt es erst einmal für die nötige Energie zu sorgen, um das elektrische Tor aufzumachen. Im Bunker angelangt, erwartet uns ein Forschungszentrum eines verrückten Nazi-Wissenschaftlers, in dem wir zahlreiche Rätsel zwischen den beinharten Nazi-Zombie-Wellen lösen müssen. Um die Karte komplett zu lösen, wird unserer Erfahrung nach eine Spielzeit von deutlich mehr als fünf Stunden benötigt – zumal man des öfteren einen Bildschirmtod erleben wird.

Saubere Perfomance

In den vergangenen Jahren hatte die *Call of Duty*-Reihe mit so einigen technischen Problemen auf dem Windows-PC zu kämpfen. Daher waren wir mit Blick auf Ableger wie *Black Ops 3* oder *Infinite Warfare* sehr gespannt darauf, wie nun die Performance von auf unseren Gamingrechnern ausfällt. Und was sollen wir sagen: Auch hier wurden wir positiv überrascht! Auf einem i7-4790 @ 3,6 GHz mit 16 GB RAM sowie einer GTX 980 (4GB) konnten wir das Spiel in 1080p mit allen eingeschalteten Details ruckelfrei spielen. Ebenso haben wir in den Kampagnenmissionen bisher keinerlei schwerwiegende Bugs oder Abstürze erlebt und sprechen somit *Call of Duty: WW2* auf dem PC technisch eine sehr gute Note aus. Wer sich genauer über die Performance der PC-Fassung informieren möchten, dem raten wir zu einem Besuch bei unseren Kollegen von www.pcgameshardware.de. Dort haben die Hardware-Experten Philipp Reuther und Raffael Vötter sich ausgiebig mit der Technik für den Weltkriegsshooter beschäftigt und auch Benchmarks auf unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen durchgeführt.

Kaufempfehlung!

Insgesamt haben die Entwickler von Sledgehammer Games wieder einmal ein riesiges Paket für alle Ego-Shooter-Fans zusammengeschnürt, das dank der leichten Gameplayneuerungen in allen Bereichen so richtig Laune macht und obendrein technisch sehr gut auf dem PC funktioniert. Sowohl Singleplayer- als auch Multiplayer-enthusiasten kommen somit voll auf ihre Kosten. Schlussendlich bleibt einzig die Frage, ob man als Einzelspielerfan für die hervorragende, aber eben auch relativ kurze Kampagne von sieben Stunden so viel Geld ausgeben möchte. Wer aber ebenso viel Spaß an spannenden Mehrspielergefechten hat, muss sich die Frage gar nicht erst stellen. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

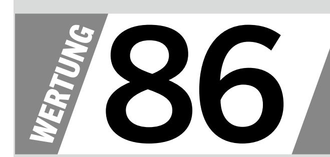


„Das Setting haben die Entwickler grandios umgesetzt!"

Wow! Bereits nach wenigen Minuten in der Kampagne, vor allem dank der grandios inszenierten Landung in der Normandie, der ersten Mission, war ich einfach hin und weg von *CoD: WW2*. Die Entwickler haben meines Erachtens die Atmosphäre dank der starken Soundkulisse so gut eingefangen, dass mir das Erlebnis beinahe realistischer vorkam als in vielen Filmen. Dazu bietet die Kampagne immer wieder ähnlich prägende Erlebnisse und zudem auch viel Abwechslung im Missionsdesign. Klar, ganz ohne die typischen Schießbuden und die eher schwache KI kommt auch *CoD: WW2* nicht aus, aber dieses Mal hat mich das insgesamt kaum gestört. Zudem bin ich auch von dem Mehrspielermodus angetan. Insbesondere der neue War-Mode bringt Gefechte in die langjährige Serie, die endlich richtig viel Teamarbeit von den Spielern verlangen. Wenn mir etwas an dem Multiplayerpart nicht gefallen hat, dann wohl die Tatsache, dass es noch zu wenige Karten für die frischen Kriegsgefechte gibt. Wer also in den letzten Jahren von der *Call of Duty*-Formel angetan war, wird dieses Jahr sicherlich nicht enttäuscht.

PRO UND CONTRA

- + Abwechslungsreiche Kampagne
- + Einige für Serienverhältnisse besondere Missionen
- + Umfangreicher Mehrspielerpart
- + Herausfordender Zombie-Modus
- + Kriegsgefechte machen unglaublich viel Spaß
- − Einzelspielerkampagne wie immer etwas kurz geraten
- − Schwache KI-Gegner
- − Grafisch nicht immer auf der Höhe der Zeit
- − Zu wenige Karten für den neuen War-Modus




Die neun Mehrspielerkarten für die Standardmodi sehen gut aus und bieten viel Abwechslung.



Das Hauptquartier ist der neue Social-Bereich im Mehrspielermodus.

Die schön inszenierten Kämpfe machen anfangs Spaß, laufen auf Dauer aber zu eintönig ab.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Defiant Development
Publisher: Defiant Development
Erscheinungsdatum: 7. November 2017
Preis: ca. € 28,-
USK: nicht geprüft

Hand of Fate 2

Von: Felix Schütz

Glücksgriff oder Arschkarte? Das zweite *Hand of Fate* ist fairer, besser und abwechslungsreicher als sein Vorgänger.

Aus einer guten Idee wird endlich auch ein gutes Spiel: *Hand of Fate 2* hält eisern am Konzept des innovativen Erstlings fest, fügt aber genug Neues hinzu, sodass der Nachfolger spürbar besser abschneidet. Im Test klären wir, warum der Mix aus Karten-, Action- und Rollenspiel immer noch an alten Schwächen leidet – und wir trotzdem nicht aufhören konnten.

Zurück an den Kartentisch

Der mysteriöse, fantastisch vertonte „Geber" kehrt zurück und lädt uns erneut auf ein Fantasy-Abenteuer ein, das sich aus unterschiedlichsten Spielkarten zusammensetzt. Dabei betont er: Auch wenn vieles vertraut wirkt, hat sich das Spiel in allen Bereichen weiterentwickelt. Er hat recht!

Hand of Fate 2 wird durch einen losen Handlungsrahmen zusammengehalten, der sich aber kaum bemerkbar macht. Vielmehr besteht das Spiel aus 22 Einzelabenteuern – jedes mit eigenen Geschichten, Wendungen, Entscheidungen und Figuren. Beispielsweise sollen wir für den Chef einer Diebesgilde einen Auftragsmörder enttarnen, Dörfer vor plündernden Nordmännern warnen, unheilvolle Relikte einsammeln, einen verzauberten Turm erklimmen, aus einer Stadt fliehen oder Ausrüstung sammeln, um uns für den Endkampf gegen einen Oger zu wappnen. Dabei gibt's stets unterschiedliche Voraussetzungen: Mal sind Nahrungsmittel gefährlich knapp, mal wird unser Held mit ätzenden Flüchen belegt, mal müssen wir unter Zeitdruck das Ziel erreichen, Zivilisten retten, Gold anhäufen oder Rohstoffe sammeln. All diese Elemente sorgen für mehr Abwechslung als im Vorgängerspiel, denn für jede Quest müssen wir unsere Spielweise anpassen!



Vor jedem Level mischen wir mehrere unserer eigenen Ereigniskarten unter das Deck des Gebers.



Hand of Fate 2 umfasst 22 Kapitel, die aber nur sehr lose von einer Handlung zusammengehalten werden.

Für viele Ereignisse erhalten wir neue Ausrüstungskarten. Am Ende jedes Levels müssen wir das Zeug wieder abgeben.

Für jedes Abenteuer nehmen wir einen von vier Begleitern mit, die uns auch im Kampf unterstützen.

Mit Fallen gespickte Mini-Dungeons sind selten und kinderleicht – da wird Potenzial verschenkt!

Ohne Planung keine Chance

Jedes Abenteuer besteht aus verdeckten Karten, die der Geber vor uns auf dem Tisch ausbreitet. Mit jedem Schritt unserer Spielfigur wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die uns mit einer neuen Situation oder Herausforderung konfrontiert. Das Gute daran: Vor jeder Mission dürfen wir selbst ein Deck mit Ereigniskarten zusammenstellen und unter den Stapel des Gebers mischen. So nehmen wir Einfluss darauf, welchen Gegnern, Gefahren, Schätzen und Fallen wir begegnen. Auch unsere Ausrüstung, die ebenfalls durch Karten repräsentiert wird, legen wir so fest. In dem Level herrscht Nahrungsknappheit? Dann packen wir Ereigniskarten ins Deck, die viele Vorräte bescheren. Müssen wir gegen Untote kämpfen? Dann mischen wir einen magischen Hammer unter den Kartenstapel, der unter Skelettkriegern kräftig aufräumt. Und müssen wir besonders viele Geschicklichkeitsproben bestehen, sorgen wir dafür, dass einige magische Ringe im Kartenpool landen, die unsere Erfolgsaussichten mithilfe von Buffs verbessern. Gute Planung ist darum die halbe Miete!

Glückskind oder Pechvogel

Während wir uns Karte für Karte vorarbeiten, müssen wir ständig Entscheidungen treffen: Lassen wir uns von einem zwielichtigen Goblin zu einer Wette verführen? Nähern wir uns einer verdächtig unbewachten Schatztruhe? Eilen wir hungernden Zivilisten zur Hilfe? Was wir tun und lassen, hat stets Konsequenzen – manchmal als harte Bestrafung, etwa in Form von Schmerzenskarten, die unsere Lebenspunkte drastisch niederknüppeln oder ein Ausrüstungsteil verschlingen. Oder aber als dicke Belohnung, zum Beispiel als Nahrung oder Gold, als neue Waffe oder als Segenskarte, die uns einen mächtigen Bonus verpasst.

Ob wir Erfolg haben oder scheitern, wird in der Regel durch eines von vier Minispielen geprüft: Bei zwei Kartenziehen-Minispielen müssen wir gute Augen beweisen, beim Pendel dagegen im perfekten Moment die Aktionstaste drücken und beim Würfeln ist schieres Glück gefragt – das kann für ebenso viel Jubel wie für Frust sorgen, eben je nachdem, wie gut man sich schlägt. Lobenswert ist aber, dass das Balancing insgesamt verzeihender und fairer daherkommt als im Vorgängerspiel. Zwar wirft uns auch *Hand of Fate 2* regelmäßig ein paar richtig fiese Knüppel zwischen die Beine und bietet auch nur einen Schwierigkeitsgrad, doch mit genug Planung, Fingerfertigkeit und Geduld ist es trotzdem zugänglicher als das erste *Hand of Fate*.

Die vier Minispiele sind so wichtig für *Hand of Fate 2*, dass eine weitere wichtige Neuerung eng mit ihnen verzahnt ist: Im Spielverlauf heuern wir vier Kameraden an, von denen uns jeweils einer oder eine pro Level begleiten kann. Im Angebot sind die mächtige Schmiedin Ariadne, der Magier Malaclypse, die Soldatin Estrella und der Krieger Colbjorn. Jeder Sidekick kann uns in einem der Minispiele unterstützen und damit einen wichtigen Vorteil verschaffen! Außerdem tauchen die Begleiter auch in den häufigen Kämpfen auf und gehen uns tatkräftig zur Hand.


Magie ist selten und nur begrenzt nutzbar. Eine echte Magierspielweise gibt's nicht, schade!


Der erneut hervorragend (auf Englisch) vertonte Geber piesackt uns mit gemeinen Prüfungen.



Der Geber ordnet die Ereigniskarten in den meisten Levels neu an, das sorgt für etwas Wiederspielwert.

Kämpfe mit Höhen und Tiefen

Am soliden Kampfsystem hat sich vergleichsweise wenig getan, es fühlt sich lediglich etwas knackiger und schneller an als im Vorgänger. Kommt es zum Gefecht, wechselt das Spiel wie gewohnt in eine hübsch gestaltete Mini-Arena, wo unser Held samt Begleiter gegen Diebe, Soldaten, Untote, Nordmänner, Verderbte, Oger und einiges mehr antreten muss. Leider immer noch ein Problem: Die fixen Kamerawinkel, die in vielen Kämpfen nicht genug Übersicht liefern. Ansonsten erinnert das Hauen und Stechen in den Grundzügen an Rocksteadys *Batman*-Reihe, das heißt, der Held richtet sich halbautomatisch am nächsten Gegner aus und Feinde greifen uns praktisch nie gleichzeitig an, sondern warten ab, bis sie an der Reihe sind. Gutes Reaktionsvermögen ist trotzdem Pflicht! Wer nicht blitzschnell blockt, kontert und ausweicht, liegt schnell im Gras. Zwar gibt es eine stattliche Auswahl an Waffen, doch leider beschränkt sich das Angebot immer nur auf drei grundlegende Kategorien: Wir teilen mit Schwertern und Schilden, leichten Klingenwaffen oder schweren Zweihändern wie Streitkolben und Äxten aus. Peitschen, Kampfstäbe, Wurfwaffen, Zauberstäbe, Bögen oder Armbrüste sucht man vergebens. Auch Zaubersprüche gibt's nur in begrenzter Form von Artefakten mit wenigen Ladungen, darum spielt Magie kaum eine Rolle in *Hand of Fate 2*. Da hätten wir uns für einen Nachfolger mehr Vielfalt gewünscht!

Auch das Gegnerangebot ist überschaubar: Zwar verwendet jeder Feind unterschiedliche Angriffsmuster und erfordert andere Herangehensweisen, doch nach ein paar Stunden hat man sämtliche Widersacher gesehen und alle Taktiken verinnerlicht. Weil die Kämpfe dann kaum noch fordern, schleudert uns *Hand of Fate 2* immer wieder Gegnermassen entgegen, um für mehr Herausforderung zu sorgen, was aber nach einer Weile ziemlich ermüden kann. Obendrein wird man in vielen Levels einfach zu oft in Kämpfe gezwungen, in denen man immer wieder die gleichen Feinde plattmachen muss.

Viel Umfang, viel Grind

Die eintönigen Gefechte fallen vor allem dann auf, wenn man gemeisterte Levels erneut spielt, um zusätzliche Karten zu verdienen. Denn viele Karten schalten ihrerseits neue Folgekarten frei, wenn man die richtige Entscheidung getroffen und eine Prüfung gemeistert hat – dann winken etwa neue Story-Ereignisse, bessere Waffen oder stabilere Rüstungen. Bis man all die guten Karten freigespielt hat, ist allerdings viel Grinding nötig – das gilt besonders für die vier Begleiter, die wir in eigenen Questreihen aufleveln können und die uns im Endkampf einen dicken Vorteil verschaffen. Immerhin: Das streckt gewaltig die Spielzeit! Wer nur schnurstracks die Levels durchspielt, ist vielleicht 10 bis 20 Stunden beschäftigt. Wer alles freischalten will, sollte dagegen deutlich mehr Zeit einplanen – wir haben über 30 Stunden gebraucht! Zum Preis von 28 Euro ist *Hand of Fate 2* zwar nicht gerade ein günstiger Indie-Titel, doch dafür wollen die Entwickler in naher Zukunft noch einen Endlosmodus hinzupatchen. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



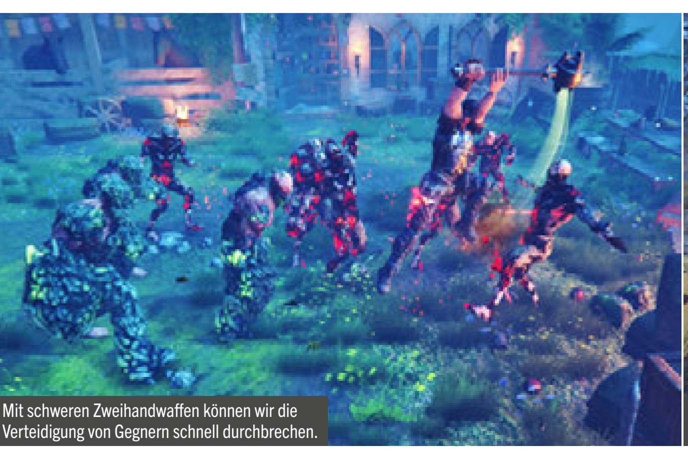
„Endlich das Spiel, das schon der Vorgänger sein wollte."

Das erste *Hand of Fate* habe ich für die tolle Grundidee und den stimmungsvollen Erzähler zwar gern, aber nie mit Begeisterung gespielt – was vor allem am hohen Zufallsfaktor und den harten Strafen lag. Der Nachfolger macht zwar nicht viel anders, aber einiges besser: Das Balancing fällt sanfter aus, da ich diesmal mehr Möglichkeiten habe, Fehler auszugleichen, etwa durch passendere Ausrüstung, geschickt gewählte Ereigniskarten oder den richtigen Begleiter. Trotzdem spielen Glück und Zufall immer noch eine gewaltige Rolle – wer ein Minispiel verhaut oder die sprichwörtliche Arschkarte zieht, hat nix zu lachen. Oft habe ich herzhaft geflucht – war aber trotzdem motiviert genug, um es gleich noch mal zu versuchen. An den eintönigen Kämpfen hat sich zu wenig getan, die Mini-Arenen mit ihren immer gleichen Gegnern, Kameraproblemen und wenigen Waffentypen waren schon Schwächen des Vorgängers. Auch *Hand of Fate 2* hinterlässt darum einen bittersüßen Nachgeschmack: Aus dem tollen Konzept könnte man bestimmt noch so viel mehr machen!

PRO UND CONTRA

- \+ Immer noch coole Spielidee
- \+ Stimmungsvolle Präsentation
- \+ Guter englischer Erzähler
- \+ 22 interessante Story-Kapitel
- \+ Abwechslungsreiche Ereigniskarten mit kniffligen Entscheidungen
- \+ Minispiele bringen Pep ins Spiel
- \+ Deutlich fairer als der Vorgänger
- − Hoher Zufallsfaktor birgt Frustgefahr
- − Angriffsmuster der Gegner sind leicht zu durchschauen
- − Kämpfe auf Dauer eintönig
- − Viel Grinding nötig, um alle Karten und Verbesserungen freizuspielen
- − Nur drei Waffenarten, kaum Zauber
- − Oft ungünstige Kamera in Kämpfen

WERTUNG 78


Mit schweren Zweihandwaffen können wir die Verteidigung von Gegnern schnell durchbrechen.



Das Würfel-Minispiel ist eine von vier Prüfungsarten, die über Erfolg und Fehlschlag entscheiden.

JEDER MIT JEDEM. SCHON VOR TINDER.

F·R·I·E·N·D·S

AB 04.12. MO–FR 21:15

COMEDYCENTRAL.TV/FRIENDS



PC Games AWARD Ausgabe 12/2017 86

PC Games EDITORS' CHOICE SHOOTER

Das auf Konsolen gelobte Gunplay von *Destiny 2* ist auch auf PC mit Maus und Tastatur eine Wonne.

Destiny 2

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie / Vicarious Visions
Publisher: Activision Blizzard
Erscheinungsdatum: 24. Oktober 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Der Loot-Shooter der *Halo*-Erfinder feiert seine PC-Premiere, wirkt dabei fast wie ein neues Spiel – und das ist gut so.

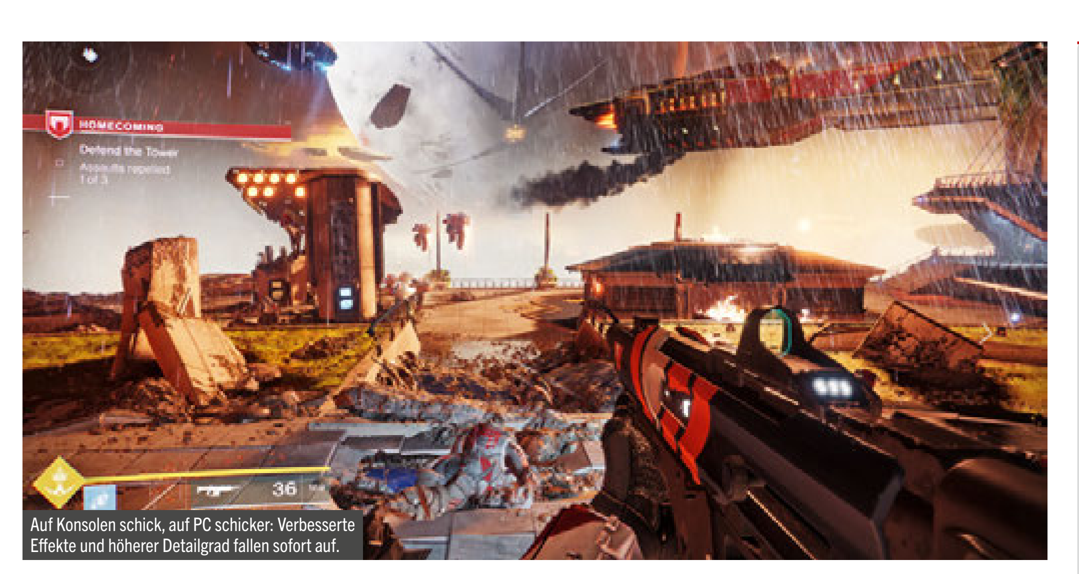
Von: David Bergmann

Wie gut gelingt dem Entwickler-Gespann aus Bungie und Vicarious Visions die PC-Umsetzung von *Destiny 2*? Diese Frage blieb in unserer letzten Ausgabe noch unbeantwortet, in der wir anhand der Konsolenfassungen bereits über die grundsätzlichen Stärken und Schwächen des Online-Shooters urteilten. Jetzt gibt's die Antwort, und sie fällt denkbar simpel aus – die PC-Fassung von *Destiny 2* ist nämlich richtig gut. Da wäre ein Optionsmenü, das von weitestgehend frei belegbarer Steuerung über zahlreiche Grafikqualitäts-Stellschrauben bis zum anpassbaren Blickwinkel alles abdeckt, was uns wichtig ist. Die Macher haben den Shooter zudem mehr als patent optimiert. Auf High-end-Systemen gehört *Destiny 2* zu den schicksten Spielen des Jahres, aber selbst auf schwächeren Kisten (wir testeten beispielsweise mit einem betagten i5-2500K mitsamt Geforce GTX 770) sieht der Shooter noch sehr gut aus und, was noch viel wichtiger ist, läuft vor allem absolut flüssig.

Wie ein neues Spiel

Da wären wir auch schon beim Knackpunkt: Während *Destiny 2* auf den Konsolen mit maximal 30 Bildern pro Sekunde läuft, sind in der PC-Fassung Frameraten mit 60 Bildern und mehr möglich. Ein Unterschied, der drastisch auffällt. Die Kombination aus höherer Bildfrequenz und Steuerung mit Maus und Tastatur macht den Shooter deutlich griffiger. PC-Spieler sehen dank des größeren Sichtfelds mehr vom Geschehen und reagieren deutlich präziser. Das macht die ohnehin schon vergleichsweise einfache Story-Kampagne teilweise noch etwas leichter als in den Konsolenfassungen – dafür werden knackige Endgame-Herausforderungen beherrschbarer, und PvP-Matches gewinnen deutlich durch die höhere Präzision.

Am Itemgrind-Aufbau des Spiels, der letztlich schlicht Geschmackssache ist, ändert das freilich nichts. Wer jedoch Lust auf ein „*Diablo* als Shooter" hat, der bekommt mit der PC-Fassung die klar beste Version von *Destiny 2*. ❑



Auf Konsolen schick, auf PC schicker: Verbesserte Effekte und höherer Detailgrad fallen sofort auf.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Gelungene PC-Umsetzung mit klar überlegener Optik und Performance
- ⊞ Auch mit Maus und Tastatur ein griffiges und befriedigendes Gunplay
- ⊞ Motivierende Loot-Spirale
- ⊞ Koop-Gameplay, das es in dieser Form in keinem anderen Spiel gibt
- ⊟ Trotz Vollpreis und kostenpflichtiger DLCs ein Item Shop mit (nicht spielentscheidenden) Lootboxen
- ⊟ Manche Spielsysteme werden unzureichend erklärt

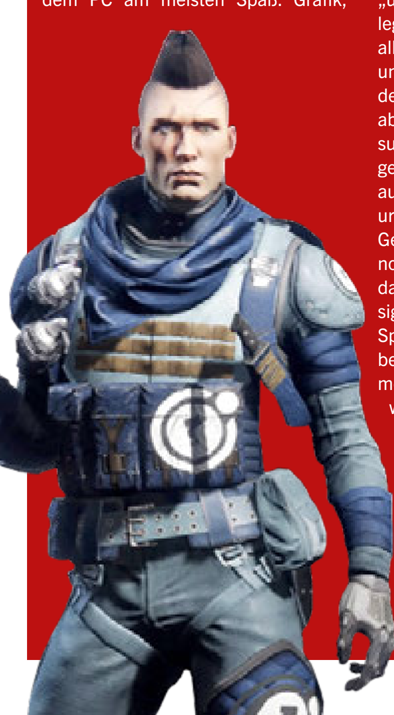


Destiny auf dem PC: Debüt geglückt?

DAVID BERGMANN MEINT

„Die Freunde auf der Konsole, die Shooter-Liebe auf dem PC."

Ganz klar: *Destiny 2* macht mir auf dem PC am meisten Spaß. Grafik, Steuerung und Spielgefühl sind auf „unserer“ Plattform deutlich überlegen. Das zu schreiben, schmerzt allerdings ein wenig – denn meine unbelehrbare Raid-Gruppe bleibt auf der Playstation 4 beheimatet. Macht aber nix, ich spiele einfach beide Fassungen. Im Gegensatz zum Vorgänger motiviert mich *Destiny 2* nämlich auch über zwei Monate nach seinem ursprünglichen Release noch täglich. Gerade meinen PC-Charakteren, die noch einiges aufholen müssen, kommt das entschieden spendablere Design zugute, das mir selbst in kurzen Spielsessions diverse Item-Upgrades beschert. Und zum Glück ist auch meine Battle.net-Freundesliste mit weiteren Shooter-Fans gefüllt. Denn eines gilt für *Destiny 2* ganz unabhängig von der Plattform: Die besten Momente und Spielinhalte gibt’s nur gemeinsam in Gruppen. Also, stürzt euch gemeinsam in den Leviathan-Raid. Das ist nämlich eine jener Koop-Erfahrungen, die ihr in dieser Form in keinem anderen Spiel bekommt.



SASCHA LOHMÜLLER MEINT

„So sniperts sich mit dem Jäger gleich noch einmal gemütlicher."

Auch wenn ich mittlerweile sehr viele Dinge auf einer Konsole zocke (Rennspiele, Action-Adventures, Sport und das ein oder andere RPG), gehören manche Genres für mich einfach auf den PC. Strategiespiele etwa. Oder MMOGs. Und eben auch Shooter. Denn bei aller Übung, die man nach einer Weile mit dem Controller hat, und bei allen Ziel-Hilfen und Nachjustierungen kann ein Pad einfach nicht die Kombination aus Maus und Tastatur ersetzen. Erst recht dann nicht, wenn ich wie in *Destiny 1 + 2* meist als Jäger unterwegs bin und dementsprechend hin und wieder das Scharfschützengewehr aus dem Rucksack hervorkrame. Insofern war ich natürlich gespannt, wie das PC-Debüt der Reihe mit dem zweiten Teil ausfällt. Und was soll ich sagen: Ich bin rundum zufrieden. Technisch läuft das Spiel schön flüssig und lagfrei, meldet dabei aber keine allzu hohen Anforderungen an die Hardware an. Die unveränderten Menüs lassen sich mit der Maus deutlich flüssiger bedienen und der Shooter-Part geht, wie eingangs erwähnt, sowieso besser von der Hand. Klasse finde ich auch, dass der Titel nun bequem über meinen Battle.net-Launcher startbar ist. Der läuft bei mir daheim nämlich eh permanent …



FELIX SCHÜTZ MEINT

„Dank technisch sauberer Umsetzung ein idealer Einstieg für PC-Spieler."

Das erste *Destiny* habe ich auf PS4 unerwartet genossen – nicht weil es so logisch aufgebaut oder verständlich war (ist es nicht) oder eine gute Story bot (tut es nicht). Sondern weil sich die Shooter-Mechanik einfach klasse anfühlte. *Destiny 2* bringt nun alles mit, was am Vorgänger gut war, packt ein paar behutsame Verbesserungen, schnittigere Beutejagd und eine rundere Story drauf – das ist zwar alles kein riesengroßer Fortschritt, aber gerade genug und richtig für einen Neuanfang, den nun endlich auch PC-Spieler genießen können. Umso schöner, dass sich die PC-Umsetzung wirklich sehen lassen kann: Flüssige Bildraten, viele Grafikoptionen, eine saubere Battle.net-Einbindung und eine tolle Maus-Tastatur-Steuerung sorgen dafür, dass ich der PC-Fassung klar den Vorzug gebe und dem Konsolenvorgänger keine Träne mehr nachweine. Mein einziger Wunsch: Die Menüs, die fast 1:1 von der Konsolenversion übernommen wurden, dürfen gerne nochmal überarbeitet werden! Das Questlog ist unkomfortabel, die Karte verträgt mehr Details, Mitspieler zu finden, ist nicht immer einfach und Menüs möchte ich schlichtweg nicht per Esc-Taste schließen müssen. Davon abgesehen ist *Destiny 2* aber eine vorbildliche,flotte Umsetzung geworden, die mir bestimmt noch lange Freude machen wird. Gute Arbeit, Bungie!

SUSANNE BRAUN MEINT

„Ein Destiny-Rundumpaket, das einfach glücklich macht."

Destiny 2 macht mich zum Release sehr viel glücklicher, als es *Destiny 1* im ersten Jahr seiner Existenz jemals geschafft hat. Natürlich hat auch der Nachfolger seine Ecken und Kanten. Insbesondere hinsichtlich Features, die in *Destiny 1* selbstverständlich erschienen, im zweiten Teil aber mysteriöserweise gestrichen wurden. Da fallen mir etwa die täglichen heroischen Story-Missionen ein. Oder die Möglichkeit, gezielt einen PvP-Modus im Schmelztiegel auszuwählen. Davon aber abgesehen macht mir die Spielwelt einfach Laune; es gibt so viel zu entdecken, so viel auszuprobieren. Die Klassen spielen sich alle wunderbar unterschiedlich. Ich, als überzeugter Warlock, habe sogar einen Titan und einen Jäger, mit denen ich mich in den Raid traue – in *Destiny 1* für mich undenkbar. Aber jede Klasse hat ihr eigenes Gimmick und macht damit unfassbar viel Spaß, sodass selbst der drölfzighundertste öffentliche Event nicht fad wird. *Destiny 2* ist definitiv die bessere Version von *Destiny 1* und macht mir irre viel Spaß. Ich freue mich schon auf den ersten DLC und bin tierisch gespannt, was die Designer von Bungie sich für den nächsten Raid ausdenken.



Der warzige Riesenfrosch (ist das nicht eher eine Kröte?) gehört zu den am eindrucksvollsten gestalteten Bossgegnern.

Nioh

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Koei Tecmo
Publisher: Koei Tecmo
Erscheinungsdatum: 7. November 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

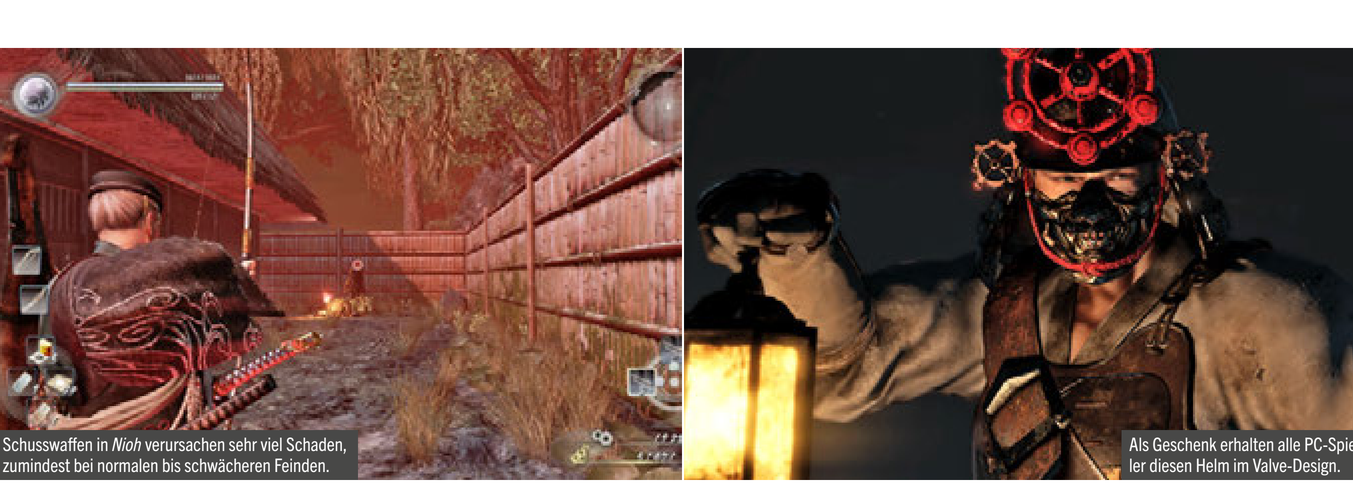
Japaner und PC-Portierungen werden wohl nie mehr Freunde, genauso wie ihr und *Nioh*, solltet ihr kein Faible für Action-Rollenspiele mit *Souls*-Flair haben.

Von: Katharina Reuß

Sagt euch der Name William Adams etwas? Nein? Nicht weiter schlimm, in *Nioh* werdet ihr ihn kennenlernen, es handelt sich nämlich um den Helden des Rollenspiels. Als Vorbild dient die gleichnamige historische Persönlichkeit, die 1600 mit einem holländischen Handelsschiff nach Japan aufbrach, dort sesshaft wurde und als erster Ausländer den Samuraititel erlangte. Die historischen Fakten werden in *Nioh* kreativ interpretiert, von einem Angriff der Yokai-Dämonen und Schutzgeister in Tierform ist in den Quellen freilich nichts zu finden. Etwaige Kenntnisse der japanischen Geschichte und Kultur sowie der Mythen und Fabeln machen es dem Spieler leichter, sich in Handlung und Ausrüstungssystem zurechtzufinden. Dafür wirkt die Atmosphäre für alle diejenigen, die bislang wenig Berührung mit Fernost hatten, umso exotischer.

Die ersten Schnitte

Nioh legt – dankenswerterweise – zu Beginn des Abenteuers viel Wert darauf, die Feinheiten des Kampfsystems zu erläutern. Deshalb gibt es nicht nur eine klassische Prologmission zum Kennenlernen des Spielprinzips, sondern auch Einblendungen im ersten „richtigen“ Level sowie ein Dojo zum Üben und Lernen. Noch wichtiger als in *Dark Souls* ist das Ausdauer- beziehungsweise Ki-Management. Der Clou daran: das Impulssystem. Eure Ausdauer wird entsprechend der Heftigkeit eures Angriffes geleert, drückt ihr aber mit dem richtigen Timing den erforderlichen Button, wird die Kondition sofort wiederhergestellt. Zu dieser Mechanik kommt das Haltungssystem. Alle Waffenarten (Katana, Doppelkatana, Speer, Axt, Odachi, Tonfas und Kusarigama) hält man wahlweise in der hohen, mittleren oder tiefen Haltung. Die hohe Haltung richtet am meisten Schaden an, ihr gebt aber auch ein gutes Ziel für Angriffe ab. Die mittlere Haltung eignet sich zum Blocken und in der niedrigen Haltung weicht ihr am schnellsten aus. Die Kombos unterscheiden sich je nach Haltung, zusammen mit Ki-Impuls und Haltungswechseln zaubert ihr beeindruckende Manöver. Voraussetzung sind gutes Timing und Konzentration.



Schusswaffen in *Nioh* verursachen sehr viel Schaden, zumindest bei normalen bis schwächeren Feinden.

Als Geschenk erhalten alle PC-Spieler diesen Helm im Valve-Design.

Von einem Ohr zum anderen: *Nioh* ist recht brutal, aber nie geschmacklos blutrünstig.

Von A nach B
Ihr wählt einzelne Missionen in unterschiedlichen Gebieten an, *Nioh* bietet keine offene Spielwelt. Die Checkpoints funktionieren ähnlich wie in *Dark Souls*, nur dass ihr statt Leuchtfeuern Schreine aktiviert, an denen ihr startet, wenn ihr über den Jordan geht. In den teilweise großen Levels schaltet ihr Abkürzungen frei, um den Weg zum nächsten Schrein zu verkürzen. Wer dort betet, erhält Tränke, levelt auf, ändert Fähigkeiten sowie Schutzgeister und mehr. Die Feinde, die ihr vor dem Gebet besiegt habt, werden danach aber wieder lebendig sein! Team Ninja hat keine Skrupel, die Spielzeit mit einer Menge Backtracking zu strecken. Ist eine Hauptmission absolviert, steht euch höchstwahrscheinlich eine Nebenmission auf derselben Karte zur Verfügung. Manche Bereiche des Originalspielfelds mögen in diesen Nebenquests abgetrennt sein, aber im Großen und Ganzen – und von ein paar neuen Feinden abgesehen – erkundet ihr die gleiche Umgebung ein weiteres Mal. Noch zeitfressender sind die sogenannten Zwielichtmissionen. Hier müsst ihr eine komplette Hauptmission noch einmal bewältigen, die Gegner sind allerdings stärker und anders verteilt. Immerhin: Ihr habt nicht die Pflicht, euch diesen Aufgaben zu widmen. Die Belohnungen für den Abschluss sind jedoch oft sehr reizvoll, darunter etwa einzigartige Waffen oder neue Geisterbegleiter. Einmal abgehakt, könnt ihr Aufgaben auf Wunsch ein weiteres Mal angehen, vielleicht, um die Kodama-Wichtel zu suchen, die euch beim ersten Durchgang durch die Lappen gegangen sind. Die kleinen grünen Männchen bevölkern euren Schrein und verleihen nützliche Segen, etwa mehr Elixiere oder einen Bonus auf erhaltenes Amrita (das sind die Erfahrungspunkte). Je mehr Kodamas einer Sorte ihr gerettet habt, desto höher der Bonus. Bei fünf Orakel-Kodamas zum Beispiel erhaltet ihr ein sattes Plus von 25 Prozent Erfahrung bei jedem getöteten Gegner!

Japanisch? Schwierig!
Nicht nur die Wiederholung der Levels langweilt von Beginn des Spiels an. Was die Gegnerauswahl betrifft, erweitert *Nioh* das Repertoire zu langsam und gewisse Feinde, wie etwa die rothäutigen Yokai-Dämonen, hat man rasch satt – trotz unterschiedlicher Element- und Waffenklassen. Die Unholde lernen ab und zu neue Angriffsmuster, verhalten sich aber stets ähnlich. Immerhin tauchen im Verlauf des Abenteuers auch schrägere Gestalten auf, die allesamt den Ursprung in japanischer Folklore haben. Dementsprechend trifft man auf für westliche Augen extrem ungewohnte Monsterdesigns, etwa auf zum Leben erweckte Regenschirme (Karakasas).

Schon beim Absolvieren des ersten Levels sammeln sich jede Menge Ausrüstungssgegenstände an: Rüstungsteile, Waffen, Verbrauchsgegenstände, Schlüssel-



Die Darstellungsunterschiede sind marginal. Mit 100 GB erforderlichem Festplattenspeicher ist *Nioh* gierig, ansonsten sind die Anforderungen moderat.

Die Kodamas versorgen euch am Schrein mit Elixieren und Amrita-Erfahrungspunkten. Je mehr ihr rettet, desto gütiger sind die Wichtel.

objekte. Die Übersicht im Inventar zu behalten fällt schwer, dazu kommen die japanischen Begriffe – ist ein Hizayoroi nun eine schwerere Rüstung als ein Hakama? An dieser Stelle muss man viel vergleichen und ausprobieren. Denn ähnlich wie in – ihr ahnt es sicher bereits – *Dark Souls* kann William nicht unendlich viel Gewicht tragen. Je schwerer die Rüstung, desto besser die Verteidigung, mit jedem Gramm Übergewicht wird der Held langsamer und weicht schwerfälliger aus. Noch komplizierter wird das Itemmanagement durch einen Bonus, Seltenheitsstufen, den Vertrautheitsgrad mit der Waffe und die Elementarkräfte. Beim Schmied verbessert ihr eure Lieblingswaffe, indem ihr sie mit einer anderen kombiniert, das kostet Geld. Opfert ihr überschüssige Waffen am Schrein den Kodamas, schenken sie euch Amrita und manchmal Gegenstände, verscherbelt ihr sie beim Schmied, erhaltet ihr dafür Kohle. Oder ihr zerlegt die Objekte in diverse Einzelteile, neu schmieden lassen könnt ihr euch viele der Items nämlich auch – die richtigen Craftingzutaten vorausgesetzt!

Im ersten Moment fühlt man sich beinahe erschlagen von den vielen Möglichkeiten. Gleichzeitig habt ihr aber jede Menge Freiheit bei der Entwicklung eures Charakters. Auch Fernkampfwaffen fehlen nicht im Repertoire, dazu gehören Langbögen und Handrohre, also Schwarzpulverfeuerwaffen. Ein Kopftreffer mit einem Pfeil oder einer Kugel schaltet die meisten Feinde sofort aus und betäubt die größeren Exemplare für kurze Zeit. Zu guter Letzt gibt es da noch den Geist, der euch stets begleitet. Anfangs entscheidet ihr euch für eines von drei Elementgespenstern: Hai, Hund oder Vogel. Ihr werdet zig unterschiedlichen Erscheinungen begegnen, mitnehmen könnt ihr aber stets nur eine. Mit jedem eurer Treffer lädt sich die Kraft eures Geistes auf. Aktiviert ihr sie auf Knopfdruck, seid ihr kurze Zeit unverwundbar, verfügt über unendlich viel Ausdauer und richtet viel mehr Schaden an. Zusätzlich profitiert ihr vom jeweiligen Element- oder Statuseffekt, den euer Geist auslöst. Der Spinnengeist etwa verursacht eine Lähmung bei Feinden, der Hai Wasserschaden und so weiter. Gleichzeitig versorgt euch der Spuk mit passiven Statuseffekten.

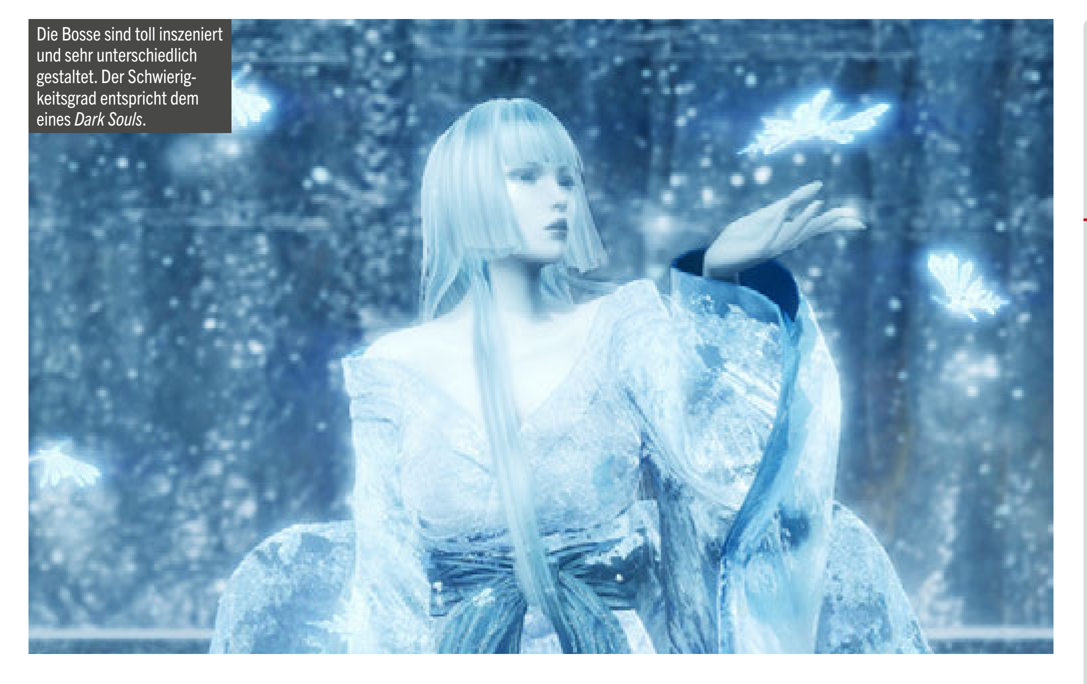
Dumme, hässliche Bauern

Die KI der Feinde ist ähnlich wie beim Seelenverwandten *Dark Souls* alles andere als perfekt, allerdings fällt den Gegnern die Wegfindung leichter als bei der Konkurrenz und sie lassen erst von euch ab, wenn sie euch aus den Augen verlieren. Oft ist es viel zu einfach, Widersacher zu umrunden und ihnen in den verletzlichen Rücken zu fallen. Außerdem achten viele der menschlichen Feinde kaum auf ihre Ki-Leiste. Meistens könnt ihr die Duellpartner zu Angriffen provozieren, bis sie außer Puste geraten, um sie dann mit euren Attacken niederzustrecken.

Nioh ist weit entfernt davon, das schönste Rollenspiel auf dem Markt zu sein, trotz einer Handvoll Grafikoptionen. Aufgepasst: Die

Einige Gegner können euch greifen und festpinnen. Diese eigentlich ziemlich schwachen Untoten vergiften euch auf diesem Wege.


Auch wenn das Spiel nicht zu den schönsten Titeln aller Zeiten gehört, hübsch ist es dennoch.



Die Bosse sind toll inszeniert und sehr unterschiedlich gestaltet. Der Schwierigkeitsgrad entspricht dem eines *Dark Souls*.

Auflösung von *Nioh* könnt ihr nur im Launcher anpassen. Änderungen an Auflösung, Anzeigemodus, Framerate und Schattendarstellung lassen sich wiederum auch im Menü im Spiel vornehmen. Die Framerate ist auf maximal 60 Bilder pro Sekunde beschränkt, und wegen Interaktion zwischen Spielmechaniken und Framerate darf bezweifelt werden, dass die Sperre umgangen werden kann, ohne *Nioh* dabei zu verkrüppeln. Immerhin unterstützt das Spiel 4K-Auflösung.

Solltet ihr einen Controller besitzen und bereit sein, ihn für *Nioh* zu benutzen, dann könnt ihr den folgenden Absatz getrost überspringen. Alle anderen interessiert aber sicherlich, dass *Nioh* lediglich die Kontrolle per Tastatur, aber nicht per Maus unterstützt. Frei nach dem Motto „wieso simpel, wenn es umständlich geht" existiert zudem keine Möglichkeit, im Spiel die Tastenbelegung aufzurufen oder gar zu ändern. Stattdessen wurden diese Informationen in das virtuelle Handbuch ausgelagert. Ansonsten schaut *Nioh* vielleicht nicht bezaubernd hübsch, aber auf jeden Fall stimmungsvoll aus. Die Animationen sind oft übertrieben, aber auch gelungen, vor allem das Kämpfen mit Katana und Kusarigama macht dank der wirbelnden, tänzerischen Bewegungsmuster Laune. Viele der Feinde bewegen sich ebenfalls überzeugend – etwa, wenn ein heranrasender Yokai-Mönch mit dem Kopf gegen ein Hindernis prallt und sich dann vor Schmerzen den Kopf hält.

Qualvolle Zeit zu zweit

In der Complete Edition von *Nioh* sind alle drei DLCs enthalten, die auf der PS4 im Laufe des Jahres erschienen sind. Für ein einfaches Durchspielen der Story werdet ihr zwischen 30 und 40 Stunden brauchen, wer aber wirklich alles sehen und sammeln will (und da gehört New Game Plus zwangsläufig hinzu) der darf seinem Freizeitkonto einen dreistelligen Betrag abziehen. Von diesen Einzelspielerinhalten abgesehen, bietet *Nioh* zwei Arten Koop-Modus. Bei einem davon könnt ihr den Mitstreiter nach dem Tod wiederbeleben – aber nur, solange die entsprechende Leiste noch gefüllt ist, die bei jeder Reanimation um ein kleines bisschen reduziert wird. Ist die Leiste leer, gilt die Mission als gescheitert. Anders als in den Anfangstagen der PS4-Fassung dürft ihr alle Missionen auch dann im Team in Angriff nehmen, wenn ihr sie noch nicht alleine gemeistert habt. Des Weiteren messt ihr euer Können mit anderen Spielern bei PvP-Duellen, auch hier gibt es zwei verschiedene Modi. Bei einem erhaltet ihr vorgefertigte Ausrüstung, beim anderen darf jeder in den Ring steigen, wie er möchte. Zusätzlich könnt ihr euch in einem Art Gildensystem zusammenschließen und im Rang aufsteigen. *Nioh* ist vielleicht nicht perfekt, und der PC-Port ist es noch weniger, Williams Abenteuer bietet aber ohne Zweifel ein Erlebnis, welches das Spielgefühl eines *Dark Souls* hervorragend einfängt, ohne es zu kopieren. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Ein glückliches Jahr für Japan-Fans: *Nier*, *Bayonetta*, *Nioh*!"

Nioh trägt seine Qualitäten, aber auch Schwächen von der ersten Minute an offen am Revers. Die Story versucht den Spieler in den Sog eines Epos rund um Liebe, Verrat, Dämonen und Samurai zu ziehen, ohne Geschichtskenntnisse funktioniert das aber kaum. Gäbe es kein *Dark Souls*, würde *Nioh* dessen Platz als ein Spiel, dessen Gussform zig weitere Titel in den kommenden Jahren zu kopieren versuchen, einnehmen. So ist es zwar nicht gekommen und *Nioh* „nur" ein Spiel in *Souls*-Tradition, trotzdem geht jede Menge Respekt in Richtung Team Ninja, die nach vielen Jahren endlich wieder ein rundes, spaßiges und durchdachtes Spiel entwickelt haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßiges, komplexes Kampfsystem
- ➕ Viele unterschiedliche Möglichkeiten zur Charakterspezialisierung
- ➕ Alle DLC-Inhalte an Bord
- ➕ Interessantes Setting
- ➕ Mit Gamepad hervorragende Steuerung
- ➕ Beeindruckender Umfang
- ➕ Schöne Kampfanimationen
- ➕ Mit Koop-Modus und PvP-Arena
- ➕ Story mit eingewobenen historischen Fakten
- ➕ Viele unterschiedliche Waffengeister
- ➖ Recycling von Missionen
- ➖ Verwirrendes Inventar kombiniert mit einem Unmaß an Items
- ➖ Backtracking
- ➖ Zu wenig Gegnerarten
- ➖ Altbackene Optik, auch bei höchster Grafikqualität
- ➖ KI vieler Feinde lässt zu wünschen übrig; Backstabbing zu einfach
- ➖ Maussteuerung wird nicht unterstützt
- ➖ Alberner Bösewicht

WERTUNG 84



Einige Änderungen an den Grafikeinstellungen können direkt im Spiel vorgenommen werden.



Alle Yokai basieren auf (in Japan) bekannten Geistern und Göttern. Für unsere westlichen Augen sieht das alles sehr exotisch aus.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.

Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

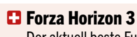
Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

F1 2017
Getestet in Ausgabe: 09/17
Formel-1-Fans kommen an *F1 2017* nicht vorbei, das Fahrmodell lässt sich detailliert an die eigenen Simulationsbedürfnisse anpassen. Ein Maximum an Authenzität, der tolle Karrieremodus und die kultigen Classic-Inhalte runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	85

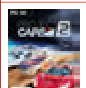
Forza Motorsport 7
Getestet in Ausgabe: 11/17
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine motivierende Kampagne erleben – das geht nur in diesem Deluxe-Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	92



Forza Horizon 3 — Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als Spielwelt.

Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

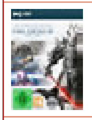


Project Cars 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der öde Karrieremodus weist aber KI-Schwächen auf.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90

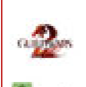
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



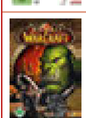
Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leerräumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91



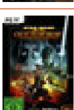
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

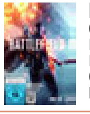
TOTAL WAR: WARHAMMER 2 – MORTAL EMPIRES

DLC

Wer beide Warhammer-Spiele und den Gratis-DLC *Mortal Empires* installiert, darf seit Ende Oktober die größte Kampagne in der *Total War*-Geschichte ausfechten. Insgesamt stehen zwölf Fraktionen zur Wahl, sofern ihr alle kostenpflichtigen Add-ons besitzt. Als Spielfeld kommt eine kombinierte Karte der Alten und Neuen Welt zum Einsatz – eine riesige Fläche mit fast 300 Provinzen. Das Ergebnis ist ein extrem umfangreicher Feldzug ohne Story-Gerüst: eine echte Sandbox, die potenziell Hunderte Stunden lang unterhält und bei der allein lange Berechnungszeiten der KI-Züge vom gut umgesetzten Gefühl eines globalen Konflikts ablenken.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

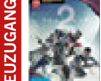
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampfspieler gibt es keine Alternative.

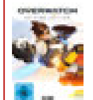
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85

NEUZUGANG

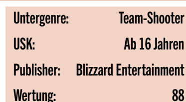


Destiny 2
Getestet in Ausgabe: 12/17
Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

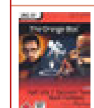
Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Activision Blizzard
Wertung:	86



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.



Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



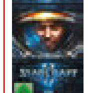
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



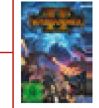
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

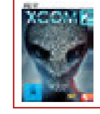


Total War: Warhammer 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

Total War: Warhammer — Getestet in Ausgabe: 06/16
Der Vorgänger bietet vier komplett andere Völker.

Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

ABSTIMMUNG: NEUZUGANG?

DESTINY 2

Teil 2 des Loot-Shooters erscheint auch für den PC – Grund genug, um ihn im Einkaufsführer vorzustellen? Die Redaktion hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente

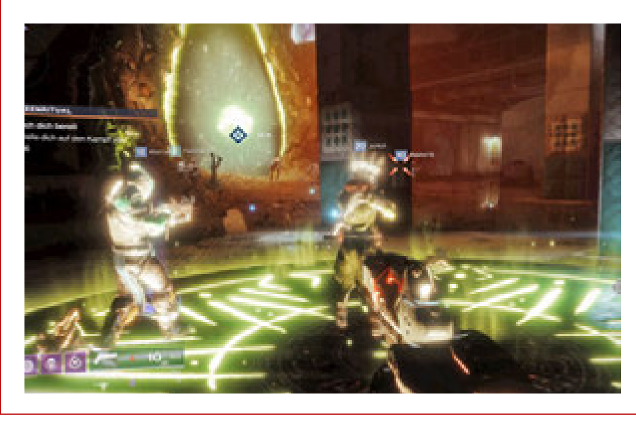
Die tolle Science-Fiction-Atmosphäre wird getragen von mitreißender Musik und einem starken grafischen Design. Levelaufstiege und die Jagd nach besserem Loot motivieren langfristig. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es diesmal auch eine solide Story-Kampagne, die ihr alleine oder zusammen mit bis zu drei Kumpanen bewältigt. Endgame-Inhalte umfassen wöchentliche Events, einen spaßigen PvP-Modus und komplexe Raids für eingespielte Gruppen. Besondere Erwähnung verdient das Gunplay, also wie sich Waffen anfühlen, wie befriedigend das Treffer-Feedback ausfällt und wie stark die Unterschiede zwischen den Schießprügeln auffallen. Hier macht Entwickler Bungie alles richtig: *Destiny 2* verbreitet „vom Feeling her ein gutes Gefühl", um mal einen berühmten deutschen Fußballspieler zu zitieren.

Die Contra-Argumente

Beim Matchmaking müsst ihr euch zwangsläufig auf die Automatik verlassen; es gibt keine Auswahlfunktion, um bestimmte PvP-Modi oder sogenannte Strikes auszuwählen. Story-Schwächen und die schlampig übersetzte deutsche Version fallen nicht so sehr ins Gewicht. Lootboxen im Ingame-Shop riechen aber nach unnötigem Kommerz und der ständige Grind kann einem mit der Zeit auf die Nerven gehen.

Das Ergebnis

Zwei Enthaltungen, sechs Ja-Stimmen und vier Vetos zeigen: *Destiny 2* spricht nicht jeden Spieler gleichermaßen an. Doch weil es als einziger Ego-Shooter in unserer Liste Elemente wie Loot und Level-ups in den Fokus rückt, ist uns *Destiny 2* dennoch eine Empfehlung wert.



Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

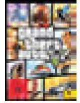
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

+ Dishonored 2 Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



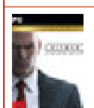
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



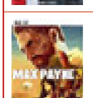
Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Ninja Theory
Wertung:	87



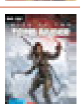
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



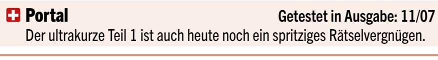
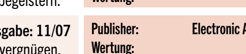
Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



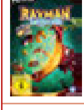
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

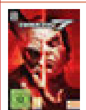
Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



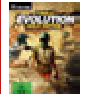
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



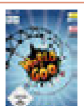
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

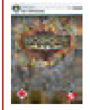


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

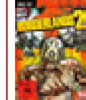


Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91



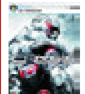
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare Remastered
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die aufgehübschte Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

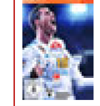


Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

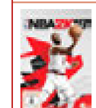
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



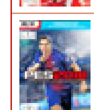
FIFA 18
Getestet in Ausgabe: 11/17
Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die professionell inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	87



NBA 2K18
Getestet auf: PCGames.de
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2018: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/17
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

ABSTIMMUNG: NEUZUGANG?

CALL OF DUTY: WW2

Geht mit der Rückkehr in den Zweiten Weltkrieg auch eine Rückkehr in die Shooter-Empfehlungsliste im PC-Games-Einkaufsführer einher?

Die Pro-Argumente
Entwickler Sledgehammer Games hat eine außergewöhnlich spaßige, sehr abwechslungsreiche Singleplayer-Kampagne zusammengeschraubt. Besonders die tollen Schleichmissionen stechen hervor. Das historische Szenario versprüht deutlich mehr Flair als die Zukunftsgeschichte der unmittelbaren Vorgänger. Mit Zombie-Modus und Mehrspieler-Partien (inklusive der tollen neuen War-Gefechte) schnürt *Call of Duty: WW2* ein dickes Paket mit hohem Spaßfaktor.

Die Contra-Argumente
Call of Duty ist auch dieses Jahr ein kurzes Vergnügen, sofern ihr lediglich auf den Einzelspielerpart Wert legt. Die Gegner-KI ist so dumm wie eh und je und optisch sieht *WW2* im Vergleich mit dem Konkurrenten *Battlefield 1* kein Land. Ärgerlich: Im Multiplayer-Modus fehlt es an einer größeren Map-Auswahl im neuen War-Modus.

Das Ergebnis
Wir halten weiterhin *Modern Warfare* für das beste Einzelspieler-*Call of Duty*. Dank des kürzlich veröffentlichten Remasters ist der vierte Teil der Reihe auch heute noch optisch genießbar und sticht somit das neue *Call of Duty: WW2* weiterhin klar aus.



ABSTIMMUNG: NEUZUGANG?

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Jetzt muss nur noch die Redaktion abstimmen: Verdient der Ägypten-Ausflug neben einer hohen Wertung auch einen Platz im Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

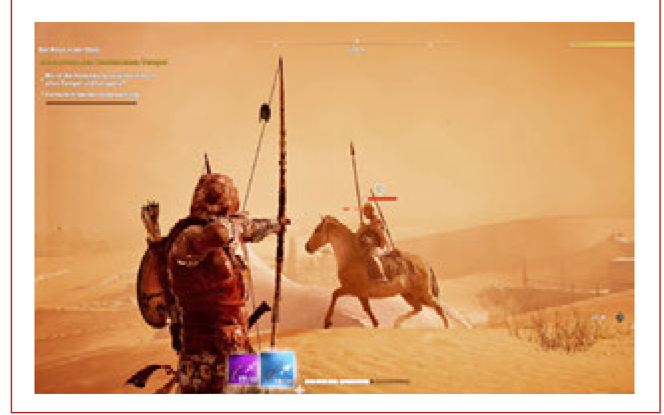
Das Open-World-Design von *Origins* ist grandios, Grafik, Inszenierung und Lebendigkeit der Spielwelt sind von allererster Güte. Motivierende RPG-Mechaniken gehen Hand in Hand mit Nebenquests, die interessantere Charaktere und lustige Geschichten in den Mittelpunkt stellen. Dazu kommt das gut überarbeitete Kampfsystem.

Die Contra-Argumente

Eine zentrale Rollenspiel-Qualität geht *Origins* ab: Im neuen *Assassin's Creed* dürft ihr keine Entscheidungen treffen. Aufgaben wiederholen sich und die Gegner-KI beim Schleichen lässt zu wünschen übrig. In Sachen Technik nervt das Aufpoppen der Vegetation in der Ferne.

Das Ergebnis

Ende einer Ära: Nach langen Jahren in der Actionliste nistet sich *Assassin's Creed* dieses Jahr erstmals bei den Rollenspielen ein. Für die Redaktion ist *Origins* so oder so eine klare Kaufempfehlung.



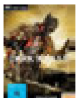
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

NEUZUGANG

Assassin's Creed Origins
Getestet in Ausgabe: 12/17
Traumhaft schöner Ägypten-Urlaub, in dem ihr aber nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. Viele neue RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie erfolgreich auf.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



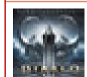
Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85



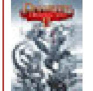
+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



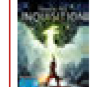
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Divinity: Original Sin 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Larian Studios
Wertung:	93



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

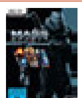
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4: Game of the Year Edition

Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



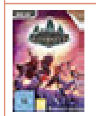
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



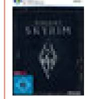
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

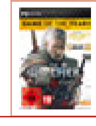


The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

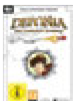


The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

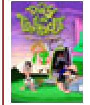


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



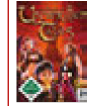
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genrefan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreisestory mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

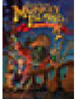


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Storyqualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



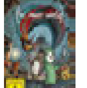
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

+ The Inner World 2 — Getestet in Ausgabe: 10/17
Bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen

Publisher:	Headup Games
Wertung:	85



The Walking Dead
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen. Teil 2+3 sind schwächer.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Heiße Weihnacht

Die PC-Games-Redaktion wünscht mit 44 Geschenkideen ein frohes Fest!. Glückspilze können mit uns die perfekten Präsente für Technik-Fans gewinnen.

AUTOR: DENNIS CHRIST, MAXIMILIAN SCHWIND

Die besinnlichste Zeit des Jahres hat begonnen. Und wir zerbrechen uns aufs Neue den Kopf, was wir unseren Liebsten schenken könnten. Da weiß die PC Games zu helfen: Auf den folgenden Seiten findet ihr Technik-Geschenktipps aller Art. Das Besondere: Ihr könnt diese und weitere Produkte dank unseres großen Online-Gewinnspiels zu euch unter den Weihnachtsbaum holen! Besucht unsere Internetseite www.pcgames.de und haltet die Augen nach den hier abgebildeten Produkten offen. Wenn ihr eines findet, genügt ein Klick darauf und ihr gelangt zur Gewinnspielseite mit den Teilnahmebedingungen. Die große Advents-Schnitzeljagd beginnt am 29.11.2017 und endet am 24.12.2017. Wir wünschen unseren Lesern viel Spaß beim Stöbern, viel Erfolg beim Gewinnspiel und natürlich frohe Weihnachten!

Enermax MaxTytan

Web: www.enermax.de/maxtytan **Preis (UVP):** ab € 249,99 (750W)

Die MaxTytan-Serie steht für höchste Zuverlässigkeit und Effizienz. Sie ist mit 80PLUS® Titanium mit einem Wirkungsgrad von über 94% zertifiziert. Jahrelange Erfahrung in der Herstellung von Netzteilen ermöglicht es Enermax, ein Produkt zu entwickeln, das die hohen Ansprüche von Gamern, Overclockern und Hardware-Enthusiasten erfüllt. Alle Modelle, erhältlich von 750 bis 1.250 Watt, verfügen über eine Semi-Fanless-Funktion und einen 139-mm-Twister-Lagerlüfter, die den Geräuschpegel auf ein Minimum reduzieren. Das vollmodulare Netzteil kommt mit separat ummantelten Kabeln (SLEEMAX ™) für besseren Schutz und höchste Flexibilität bei der Systeminstallation. Dieses High-End-Netzteil ist für professionelle Systeme mit höchsten Ansprüchen ausgelegt. Das gilt für alle, die den besten Standard erwarten, wenn es um einen zuverlässigen Betrieb, umfassende Modularität und unübertroffene Effizienz und Leistung geht.



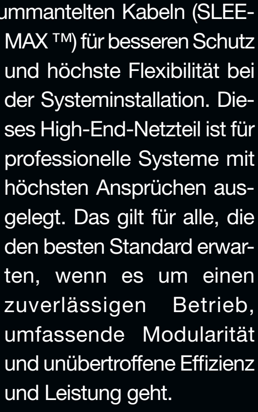






Foto: dariya2, 123 RTF



MSI GE73VR Raider

Web: www.msi-gaming.de/nb-bundle **Preis (UVP):** € 2.199



Die Gaming-Notebooks der GE73VR- und GE63VR-Raider-Reihe von MSI fallen bereits durch ihr dynamisches Design auf. Die stromlinienförmige Gestaltung des Gehäuses erweckt Assoziationen zu flinken Sportwagen. Und wie die schnellen Rennmaschinen haben auch die neuen MSI-Gaming-Notebooks ordentlich Dampf unter der Aluminium-Haube: Zu gewinnen gibt es das 17,3"-Modell GE73VR 7RF Raider mit Intel Core i7 Prozessor, starker GeForce GTX 1070-Grafikeinheit und einer schnellen 256 Gigabyte SSD als Systemlaufwerk zusätzlich zur großen 1-Terabyte-Datenfestplatte. Exklusives Highlight: Der schnelle 120-Hertz-Full-HD-Bildschirm zeichnet sich zusätzlich zur schnellen Bildwiederholrate auch durch eine extra kurze Reaktionszeit von nur 3 Millisekunden aus. Auch bei rasanten Shooter-Games sind damit stets absolut scharfe Bilddarstellung und schnellste Reaktion gesichert. Die neue »Cooler Boost 5«-Kühlung arbeitet mit zwei Lüftereinheiten und sieben Heatpipes, um die Abwärme der Hochleistungskomponenten effizient und leise über die vier Luftauslässe aus dem Gehäuse zu befördern. Die Beleuchtung der SteelSeries Gaming-Tastatur lässt sich bei den neuen GE-Raider-Modellen für jede Taste einzeln steuern. So lassen sich beispielsweise für unterschiedliche Spiele die jeweils wichtigen Tasten gezielt hervorheben. Erheblich mehr Raum im Notebookchassis haben die Entwickler dem Dynaudio-Sound-System eingeräumt: Mit dreimal so großen Lautsprechern (»Giant Speakers«) und einer fünfmal größeren Resonanzkammer legen Bassvolumen, Maximallautstärke und Klangreinheit deutlich zu. Trotz der kompakten Bauform der neuen Raider-Serie wird damit Notebook-Sound der Spitzenklasse realisiert. Als Aktion gibt es in der Vorweihnachtszeit bei ausgewählten MSI-Gaming-Notebooks praktische Zubehörpakete kostenlos dazu: Auch der Gewinner erhält bei seinem GE73VR 7RF Raider ein passendes Set aus Gaming-Rucksack, Gaming-Mouse und Mousepad mitgeliefert.

Rollei Profi Smartphone- und Actioncam-Gimbal

connect

Web: www.rollei/gimbals.de **Preis (UVP):** € 250



Mit dem Rollei Profi Smartphone-Gimbal verwandeln Sie die hochauflösende und lichtstarke Kamera Ihres Mobiltelefons in eine handliche und flexible Steadycam und filmen mit drei Achsen aufregende Verfolgungsjagden, nehmen butterweiche 360-Grad-Schwenks auf oder zoomen mit dem integrierten Joystick sanft ein und aus. Der neue Rollei Profi Actioncam-Gimbal hingegen verwandelt Ihre Actioncam in einen extrem flexiblen und leistungsstarken Mini-Camcorder für flüssige und wackelfreie Kamerafahrten. Alle Bewegungsachsen haben Sie über die integrierte Steuerung unter Kontrolle.



Corsair RGB GAMING SET

Web: www.corsair.com **Preis (UVP):** € 495

Das ultimative RGB-Peripherieset von CORSAIR besteht aus Tastatur, Headset, Maus und Mauspad. Die CORSAIR K95 RGB PLATINUM-Tastatur verfügt über mechanische CHERRY MX-Tastenschalter, eine Handballenablage, 8-Megabyte-Onboard-Speicher für Profile, sechs Makrotasten, eine umfangreiche RGB-Beleuchtung mit LightEdge-Technologie und besteht aus hochwertigem Flugzeugaluminium. Die CORSAIR GLAIVE RGB-Maus bietet eine unübertroffene Leistung und unvergleichlichen Komfort. Dank der austauschbaren Daumengriffe können Sie die Gaming-Maus optimal an Ihren Spielstil anpassen. Das kabellose VOID PRO RGB Wireless-Headset vereint einen hohen Tragekomfort, eine umwerfende Audioqualität mit DOLBY® HEADPHONE 7.1 und eine enorme Haltbarkeit. Das MM800 RGB POLARIS-Mauspad liefert eine hohe Beständigkeit, präzises Tracking und maximale Präzision und verfügt über eine 15-Zonen-RGB-Beleuchtung.









SENNHEISER
Gaming auf einem höheren Level

Web: www.sennheiser.com
Preis (UVP): € 139 (GSP 350), € 99 (GSP 300)

Sind Sie bereit für das nächste Level? Dann sind das GSP 350 und GSP 300 das ultimative Upgrade für Sie – tauchen Sie ab in eine Welt voll spannender virtueller Abenteuer. Die geschlossenen Gaming-Headsets sind mit Sennheisers ausgezeichneter Akustik-Technologie ausgestattet. Beim GSP 350 liefert Ihnen der elegante und intuitive Surround-Dongle unglaublichen Dolby-7.1-Surround-Sound. Die aus besonders anpassungsfähigem Akustikschaumstoff (Memory Foam) hergestellten Ohrpolster bieten erstklassige Geräuschabschirmung und überragenden Komfort, sodass Sie sich ohne Störung durch Außengeräusche voll und ganz auf das Spiel konzentrieren können. Das hochwertige Noise-Cancelling-Mikrofon reduziert Hintergrundgeräusche auf ein Minimum – für eine absolut klare Kommunikation im Team.

Assetto Corsa
Das ist kein Spiel – das ist eine echte Rennsimulation

Web: www.assettocorsa.net **Preis (UVP):** € 29 (PS4), € 25 (XBO)

Sie wollen den vollen Realismus? Dann sind Sie bei *Assetto Corsa* genau richtig! Drücken Sie das Gaspedal durch und erleben Sie Racing auf einem neuen Niveau. Die Rennsimulation aus der italienischen Technikschmiede Kunos Simulazoni besticht mit einer unglaublichen Detailversessenheit. Setzen Sie sich hinter das Steuer von über 90 virtuellen Boliden, die ihren Pendants dermaßen exakt nachempfunden sind, dass ihr Fahrgefühl sich kaum von der Realität unterscheidet.
Dasselbe gilt für die 16 legendären Rennstrecken, darunter Silverstone, Monza und die Nürburgring-Nordschleife, die mit Lasertechnologie bis ins letzte Detail vermessen wurden. Die Beschaffenheit des Asphalts, der Lichteinfall, jede noch so kleine Unebenheit und sogar der dynamisch berechnete Gummiabrieb gehen in die Berechnung der Fahrphysik ein. Einfach Racing pur!



TechniSat
AUDIOMASTER MR3

Web: www.technisat.de **Preis (UVP):** € 399

Der AUDIOMASTER MR3 ist ein Multiroom-Lautsprecher, der mit seinen drei durch ELAC verstärkten Lautsprechern für ein 3D-Sounderlebnis der Extraklasse sorgt. Er überzeugt zudem mit zahlreichen Features, wie z. B. UPnP Audiostreaming und Spotify Connect. Über WLAN oder Bluetooth-Audiostreaming übertragen Sie Musik von Ihrem Smartphone, Tablet oder einem Multiroom-fähigen TechniSat-Digitalradio ohne Kabelverbindung und in bester Qualität auf das Gerät. Die besondere 360° Bauform des AUDIOMASTER MR3 ermöglicht eine freistehende Platzierung des Lautsprechers überall im Raum. Mit dem AUDIOMASTER MR3 hat TechniSat ein hervorragendes Design geschaffen, was das Fachgremium des Red Dot Award: Product Design 2017 mit dem international begehrten Qualitätssiegel würdigte.





MEDION P7652
Top-Notebook zum Sparpreis

Web: www.medion.com/aldi **Preis (UVP):** € 999

Die kalte Winterzeit wäre perfekt für launige Computerspiel-Abende, aber Ihr alter PC will nicht mehr so recht? Dank ALDI SÜD kein Problem – denn ab 07.12. bietet die Kette das schicke MEDION P7652 zum Verkauf an. Das ist dank aktuellster Technik für alle modernen Anwendungen perfekt geeignet. Im Inneren schlummert ein Intel Core i7-8550U Prozessor der 8. Generation, für ordentlich visuelle Power sorgt eine NVIDIA GeForce GTX 1050 mit 4 GByte GDDR5 Grafikspeicher. Abgerundet wird die technische Ausstattung von einer 256-GByte-SSD, einer 1-Terabyte-Festplatte und 8 GByte DDR4-Arbeitsspeicher. Als besonderes Schmankerl gibt es zudem beim Kauf einen 50-Euro-Gutschein für ALDI life Games obendrauf. Und: Wer einmal Windows Mixed Reality ausprobieren möchte, kann zum Verkaufszeitpunkt die MEDION ERAZER X1000 MR Glasses im ALDI TALK Shop zum Sonderpreis von 429 Euro erstehen.

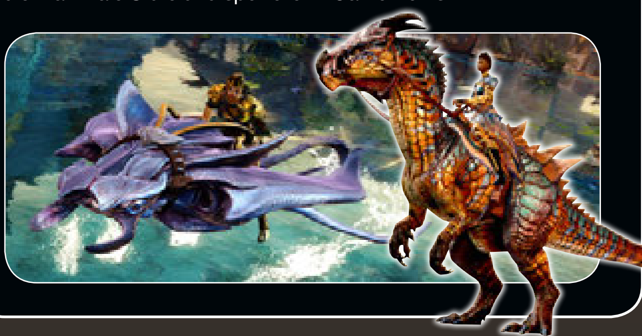




Guild Wars 2: Path of Fire

Web: https://buy.guildwars2.com **Preis (UVP):** € 29,99

Lassen Sie sich mit *Guild Wars 2: Path of Fire*, der zweiten Erweiterung des preisgekrönten MMORPGs *Guild Wars 2* in eine fantastische Online-Welt entführen. Das neueste Kapitel der Geschichte Tyrias spielt auf dem südlichen Kontinent Elona, wo die Völker mit einem mächtigen neuen Gegner konfrontiert werden: Balthasar, der abtrünnige Gott des Feuers und des Krieges. *Guild Wars 2: Path of Fire* ist eine Stand-alone-Erweiterung und bietet zum ersten Mal Reittiere, fünf riesige neue Karten sowie neun brandneue Elite-Spezialisierungen. Ab Ende November können Spieler die erste Episode der fortlaufenden und epischen Storyline der kostenlosen Content-Serie Living World Season 4 genießen. Verlost werden 5x Deluxe Edition Codes zu *Guild Wars 2: Path of Fire*. Darin enthalten sind unter anderem ein zusätzlicher Charakterplatz, eine Aufwertung auf die maximale Stufe und spezielle In-Game-Items.



be quiet! Midi-Tower Dark Base 700

Web: www.bequiet.com **Preis (UVP):** € 189

Der Midi-Tower Dark Base 700 von be quiet! bietet unschlagbare Flexibilität und herausragende Features für eine perfekte Kühlleistung und einen leisen Betrieb. Zwei vorinstallierte SilentWings 3 PWM Lüfter sorgen für eine exzellente Luftzirkulation. Die hochmoderne 4-stufige Dual-Rail-Lüftersteuerung ist umstellbar zwischen Silence- und Performance-Mode und so in der Lage, unterschiedliche Kühlungszonen zu erzeugen. Das vollverglaste Seitenfenster aus getöntem Temperglas bietet einen perfekten Blick in das Innere des Gehäuses. Zahlreiche individuell anpassbare Möglichkeiten bei der Komponentenauswahl, Kabelführung, Beleuchtung und Kühlung machen jede High-End-Workstation und jedes übertaktete, wassergekühlte System zu einem Unikat!





NEXOC. B303 Ultra

Web: www.nexoc.de **Preis (UVP):** € 899

Die Leidenschaft steckt im Detail. Das schlanke NEXOC. B303 Ultra sorgt mit seinem geringen Gewicht und seiner Ausdauer für stundenlanges mobiles Vergnügen. Mit eindrucksvoller Ausstattung katapultiert es sich ganz schnell an die Spitze der Beliebtheitsskala als beständiger Begleiter. So spendiert die 500 Gigabyte große Festplatte ausreichend Speicherplatz und lässt es mit der integrierten, 250 Gigabyte starken SSD abgehen wie eine Rakete. Für ein flottes Arbeitstempo sorgen Intels Core i5-5200U Prozessor und 8 Gigabyte Arbeitsspeicher. Intels integrierte Grafikeinheit HD5500 verfügt über einen HDMI- und VGA-Anschluss, mit dem sich zwei externe Monitore ansteuern lassen. Nicht zu groß oder zu klein, genau richtig für unterwegs, gibt das 13,3 Zoll Display großartige Bilder mit FHD-Auflösung wieder. Dank der matten Oberfläche lässt sich das Notebook ohne lästige Spiegelreflexe auch im Freien problemlos nutzen. Abgerundet wird die Ausstattung durch das Betriebssystem Windows 10 Home und den externen DVD-Dualbrenner, der beiliegt. Ein stilvoller Auftritt, den das NEXOC. B303 Ultra hier hinlegt.

Die WD Black PCIe-SSD

Zukunftsweisender Speicher für High-Performance-PCs

Web: www.wdc.com **Preis (UVP):** € 139

WD Black PCIe SSDs ermöglichen sequenzielle Lesevorgänge von bis zu 2.050 MB/s und erfüllen Ihre High-End-Anforderungen damit dreimal schneller als SATA SSDs. Sie können Ihre Systeme und Spiele schneller starten und mehrere Aufgaben gleichzeitig bewältigen. Das ausgefeilte Temperatur- und Energiemanagement der WD Black PCIe SSDs hilft effizient, Überhitzungen zu vermeiden, Ihre Daten zu schützen und eine permanent hohe Leistung zu gewährleisten. WD Black PCIe SSDs bieten eine MTTF (Mean Time To Failure) von 1,75 Mio. Stunden und sorgen dafür, dass Ihre Daten langfristig geschützt sind. Mehrere führende Technologien zur Fehlerkorrektur tragen in den WD Black PCIe SSDs zur Vermeidung von Datenverlusten und zur dauerhaften Zuverlässigkeit bei. Mit ihrem dünnen, einseitig bestückten M.2 2280-Design sind WD Black PCIe SSDs nicht nur für Tower-Desktop-Gehäuse, sondern auch für kompakte High-Performance-PCs perfekt geeignet.















ZOTAC GeForce GTX 1080 AMP! Edition

Web: www.zotac.de **Preis (UVP):** € 559

Die ZOTAC GeForce GTX 1080 AMP! Edition ist ein wahrer Game Changer im Bereich der Gaming-Grafikkarten.
Basierend auf der NVIDIA-Pascal-GPU-Architektur verfügt die GTX 1080 als AMP! Edition über höhere Taktraten und bietet eine beachtenswerte Performance, innovative Gaming-Technologien und ein faszinierendes Virtual-Reality-Gaming-Erlebnis.
Ausgestattet ist die GTX 1080 AMP! mit einen Dual-Fan-IceStorm-Kühler mit zwei 100 mm Lüftern sowie zwei 8-mm- plus drei 6-mm-Heatpipes, womit eine effiziente Kühlung gewährleistet sowie der Geräuschpegel auf ein Minimum gesenkt wird. Das FREEZE-Feature sorgt zudem dafür, dass die Lüfter im Idle-Mode abgeschaltet werden. Eine besondere Stabilität des Kühlers wird durch Carbon EXOARMOR erreicht. Während das POWERBOOST-Feature für eine konstante Stromzufuhr sorgt, komplettiert die SPECTRA LED-Beleuchtung das attraktive Design der ZOTAC AMP! Gaming-Grafikkarte.





Viewsonic XG2402 144 Hz Gaming-Monitor

Web: www.viewsonic.com **Preis (UVP):** € 299

Der ViewSonic XG2402 ist ein 24-Zoll-Full-HD-Monitor, der mit Features ausgestattet ist, die anspruchsvolle Spiele-Enthusiasten benötigen. Mit einer unglaublichen 144-Hz-Bildwiederholfrequenz und der AMD FreeSync™-Technologie eliminiert dieser Bildschirm Tearing- und Ghostingeffekte für flüssiges Gameplay in rasanten Actionszenen. Eine Reaktionszeit von 1 ms und ein niedriger Input Lag sorgen für eine reibungslose Bildschirmleistung auch bei den grafikintensivsten Sequenzen. Für optimale Leistung wählt die SmartSync™-Technologie automatisch die beste Bildwiederholfrequenz und Reaktionszeit sowie die niedrigste Eingangsverzögerung, die für FPS-Spiele benötigt wird. Ein Spielmodus-Feature optimiert die visuellen Effekte für FPS, RTS und MOBA.





Nighthawk-Bundle für das ultimative Gaming-Erlebnis

Web: www.netgear.de **Preis (UVP):** € 279 (Router), € 179 (Repeater)



NETGEAR Nighthawk® X6S – AC4000 Tri-Band-WLAN-Router
Wenn Sie in die Online-Gaming-Welt eintauchen möchten, brauchen Sie das Beste. Der Nighthawk™ X6S – als neuester Router mit AC4000-Geschwindigkeit und 1,8-GHz-Prozessor – ist die erste Wahl für professionelle Gamer. Das Tri-Band-WLAN des Nighthawk™ ermöglicht die Nutzung eines dedizierten Frequenzbands für alle Ihre Gaming-Geräte. Ihr persönlicher Internet-Highway für verzögerungsfreies Spielen.
NETGEAR Nighthawk EX-8000 Triband-WLAN-Mesh-Repeater
Der Tri-Band-WLAN-Repeater AC3000 mit patentierter FastLane3-Technologie sorgt in Ihrem WLAN-Netzwerk für ultimative Geschwindigkeiten von bis zu 3 GBit/s. Beseitigen Sie WLAN-Funklöcher, z. B. in der Garage oder im Garten und sorgen Sie auch in schwer erreichbaren Bereichen Ihres Zuhauses für eine stabile WLAN-Verbindung.

Dead by Daylight Angst und Schrecken

Web: www.deadbydaylight.com **Preis (UVP):** € 29,99

Jagen oder gejagt werden? In dem heftigen Multiplayer-Horrortrip von Entwickler Behaviour Digital schlüpfen Sie in die Rolle des brutalen Killers oder machen sich als eines der vier Opfer auf die Flucht. Das Spielerlebnis fällt je nach Seite ganz unterschiedlich aus: Während Sie als Flüchtiger in Third-Person mit besserer Übersicht spielen, sind Sie als Jäger in Ego-Perspektive ganz auf Ihre Beute fokussiert. Welcher schrecklich-schöne Albtraum aus der Welt des Horrors darf es denn sein? In bester Jason-Manier mit Axt und Maske, als verborgener Schleicher oder doch als übernatürliches Wesen losziehen und für Furcht und Schrecken sorgen? Auf der anderen Seite entscheiden Sie, ob Sie lieber als Gruppe zusammenarbeiten oder als eigensinniger Einzelkämpfer Ihr Überleben sichern wollen.







Creative Sound BlasterX Katana und Vanguard

Web: www.creative.com **Preis (UVP):** € 299 (Katana), € 179 (Vanguard)

Sound BlasterX Katana

Sound BlasterX Katana

24-Bit HI-RES Gaming Under-Monitor-Audiosystem
Das kompakte und dennoch leistungsstarke Sound BlasterX Katana ist eine hochmoderne Soundbar, die perfekt unter den Bildschirm passt und einen beeindruckenden Sound liefert.
Das schicke und edel verarbeitete Sound BlasterX Katana ist 2.1-System und Soundbar in einem. Das Katana ist das weltweit erste echte Under-Monitor-Audiosystem. Das 60 Zentimeter breite, aber nur 6 Zentimeter tiefe und knapp 8 Zentimeter hohe Katana erinnert mit seiner Oberfläche aus gebürstetem Aluminium an die Klinge eines Schwertes und liefert messerscharfen Sound: Die Soundbar arbeitet mit psychoakustischen Kniffen und erzeugt so mit den beiden nach oben strahlenden 2,5-Zoll-Mitteltieftönern, den frontal angebrachten, seitlich abstrahlenden 1,9-Zoll-Hochtönern und dem kräftigen 5,25-Zoll-Subwoofer ein homogenes Klangbild – nicht nur in Stereo, sondern auch in digitalem 7.1-Surround-Sound.

Sound BlasterX Vanguard

Die Sound BlasterX Vanguard K08 RGB ist Creatives erste mechanische Hochleistungs-Tastatur, speziell für den Gamer konzipiert und jetzt auch in deutschem Layout erhältlich. Die Schalter der Tastatur wurden gemeinsam mit OMRON, dem weltweit führenden Hersteller von Schaltern, entworfen und produziert – für besonders viele Anschläge pro Minute bei höchstem Komfort. Mit satten 70 Millionen Betätigungen an erwarteter Lebensdauer, 45 Gramm Betätigungskraft und leisem, spürbarem Anschlag sind diese speziellen Schalter nicht nur extrem leichtgängig, sondern auch außerordentlich haltbar. Die kompakte Tastatur ist ergonomisch geformt. 109 vollständig anpassbare Tasten sowie die integrierte Mediensteuerung einschließlich großem Lautstärkeregler sorgen für maximalen Bedienkomfort. Als besondere Funktion der kräftigen, auf die Umgebungshelligkeit reagierenden RGB-Hintergrundbeleuchtung können Tasten individuell farblich eingestellt werden.

Sound BlasterX Vanguard

KEF EGG
Augenschmaus für Audiophile

Web: www.kef.com **Preis (UVP):** € 499

Dass hochwertige Boxen nicht immer kantige, hässliche Kästen sein müssen, beweist KEF mit dem neuen EGG Wireless Digital Music System, bei dem die britischen Hi-Fi-Experten einmal mehr auf die Ei-Form der beiden Lautsprecher setzen. Doch die EGGs sehen mit ihren drei Farb-Varianten (gloss black, pure white und frosted blue) nicht nur todschick aus, sondern bieten auch absolute Top-Qualität. Betrieben wird das Duo über Bluetooth 4.0 oder Lichtleiterkabel am TV, der integrierte USB-Anschluss erlaubt aber auch das Abspielen hochauflösender Musikdaten mit bis zu 96KHz/24-Bit. Im Inneren werkelt ein Uni-Q-Treiber der neuesten Generation mit Aluminium-Mitteltönern, Cone Breakup Control und optimierter Hochtöner-Geometrie. Übrigens: Wer es basslastiger mag, kann auch noch einen der separat erhältlichen KEF-Subwoofer anschließen.



ZEISS VR ONE Plus
Mobile VR-Brille

Web: www.zeiss.de **Preis (UVP):** € 99

Mit der ZEISS VR ONE Plus öffnen Sie das Tor zur virtuellen Realität. Erleben Sie eine Vielzahl von VR-Spielen, 360-Grad-Videos oder Google Cardboard-Apps. Mit hochauflösenden 360-Grad-Panoramen holen Sie die Museen der Welt in Ihr Wohnzimmer oder lassen die Erinnerungen an Ihren letzten Strandurlaub neu aufleben. Einzige Voraussetzung ist ein iOS- oder Android-Smartphone zwischen 4,7 und 5,5 Zoll. Durch die großen Präzisionslinsen von ZEISS wird eine scharfe Darstellung der virtuellen Umgebung gewährleistet – unabhängig vom Augenabstand und selbst bei heftigen Kopfbewegungen. Brillenträger können ihre Sehhilfe problemlos aufbehalten. Für einen angenehmen Sitz sorgen eine weiche Polsterung und flexibel anpassbare Kopfbänder. Machen Sie mit und gewinnen Sie eine von drei ZEISS VR ONE Plus VR-Brillen im Wert von je 99 Euro! Mehr Infos zur VR-Brille finden Sie auf www.zeiss.de/virtual-reality.





Pillars of Eternity
Ein traumhaftes RPG-Erlebnis

Web: www.505games.com **Preis (UVP):** € 49,99

Auf dem PC avancierte *Pillars of Eternity* längst zu einem kleinen Genre-Meilenstein. Nun ist das Spiel endlich auch auf Konsole erhältlich. Das preisgekrönte Rollenspielerlebnis von Obsidian Entertainment begann einst als Kickstarter-Projekt und nahm die RPG-Community im Sturm. Fantastische Welten, taktisch anspruchsvolle Schlachten und eine hervorragende Story bieten alles, was das Rollenspielherz begehrt. Das Spiel begeistert mit einer bemerkenswerten Charaktertiefe und einer Vielzahl von Begleitern, mit denen Sie sich durch die liebevoll gestaltete Fantasy-Welt Eora kämpfen können. Die Complete Edition schnürt nun ein tolles Paket mit dem Hauptspiel und sämtlichen DLCs und Erweiterungen, das viele Stunden Erkundung und Spielspaß verspricht.

Cooler Master
MA610P

Web: www.coolermaster.de **Preis (UVP):** € 59,99



Der Cooler Master MA610P Luftkühler verfügt über sechs Heatpipes und wurde speziell für Gamer und Übertakter entwickelt, die Wert auf niedrige Temperaturen, RGB-Beleuchtung und die absolute Kontrolle über ihre Luftkühlung legen. Die beiden vormontierten MasterFan 120R RGB Lüfter sorgen für eine ausgezeichnete Kühlleistung bei gleichzeitig niedriger Lautstärke. Der MA610P ist mit RGB-fähigen Mainboards direkt kompatibel und lässt sich somit auch über die Mainboard-Software steuern. Damit auch Besitzer eines nicht RGB-fähigen Mainboards in den Genuss des herrlichen Farbspektrums kommen, wird der MA610P zusätzlich mit einem In-Line RGB-Controller ausgeliefert. Der Cooler Master MA610P ist die perfekte Symbiose aus Design, Individualität und Leistung in einem einzigen Luftkühler.



nubert

Nubert
nuPro AS-250 & AS-450

Web: www.nubert.de **Preis (UVP):** € 585 bzw. € 1.335

Stereoboards nennt Nubert seine beiden Aktivlautsprecher vom Typ nuPro AS-250 und AS-450. Vermutlich weil „Heimkinoklangpakete“ etwas zu sperrig klingt. Der Begriff umschreibt die beiden Akustikriegel aber sehr gut: Beide werden einfach unter den Fernseher gestellt, mit wenigen Handgriffen angeschlossen und sorgen für den kinotauglichen Ton zum großen Bild. Mit 200 beziehungsweise 500 Watt Musikleistung verschaffen sich die beiden Stereoboards Gehör, das größere Modell AS-450 verfügt sogar über einen integrierten Subwoofer für eine Extraportion Bass. Dabei verhelfen die beiden Klangpakete nicht nur dem TV-Gerät zu Spitzenklang, auch Spielekonsolen, Blu-ray- oder Netzwerkplayer finden problemlos Anschluss. So lassen sich das nuPro AS-250 und das nuPro AS-450 dank der Hi-Fi-tauglichen Musikwiedergabe sogar als ausgewachsene Stereoanlage einsetzen. Verlost wird ein Nubert nuPro AS-250 im Wert von 585 Euro.





Ultimative **Gaming-Power**
mit Peripherie von HyperX

Web: www.hyperxgaming.com **Preis (UVP):** € 198

Zu Weihnachten bereitet HyperX allen Gamern eine Freude und verlost mit der Alloy FPS Gaming Tastatur und dem brandneuen Cloud Alpha Headset, exklusiv bei MediaMarkt erhältlich, die ultimative Gaming-Ausstattung. Dank eines Zweikammer-Designs bietet das Cloud Alpha eine besonders hohe Audioqualität. Abnehmbare Kabel sorgen für eine lange Lebensdauer und mit dem 3,5-mm-Klinkenanschluss kann das Headset am PC, PlayStation 4, Xbox One oder am Smartphone verwendet werden. Außerdem ist es von Discord und TeamSpeak zertifiziert, was glasklare Sprachqualität garantiert. Die Alloy FPS Gaming Tastatur ist für Spiele auf höchstem Niveau gebaut, denn sie verfügt über alles, was ein Gamer-Herz erwartet: zuverlässige CHERRY® MX Tasten, einen stabilen Stahlrahmen, ein abnehmbares Kabel und Game-Modus! Damit wird die HyperX Alloy FPS zum idealen Werkzeug für schnelles FPS-Gameplay.







Captiva Winter Edition
G7 17V2

Web: www.captiva-power.de **Preis (UVP):** € 799

Der Kracher der Saison und gleichzeitig klassischer Einsteiger in die Welt von WoW & Co.! Das Multitalent unter Captivas Ägide, G7 17V2 aus der „WINTER EDITION 17/18", mit einer Hammerausstattung – und das für wenig Geld – hat so einiges zu bieten. Von Intels leistungsstarkem Kaby-Lake Prozessor i5-7400 mit 3 Gigahertz über eine Seagate-Barracuda-Festplatte mit 1 Terabyte bis hin zu einer Speicherkapazität von 8 Gigabyte erledigt der Rechner mühelos auch anspruchsvolle Aufgaben. Die verbaute SSD von Kingston mit 120 Gigabyte verringert die Ladezeiten enorm und ermöglicht einen rasanten Start von Anwendungen und Spielen. Natürlich darf für eine ausgewogene Spielleidenschaft eine beeindruckende Grafikkarte nicht fehlen. Wie wär's also mit Palits GeForce GTX1050 2 Gigabyte StormX? Die ist echt krass und steckt voller Gamingpotenzial, das es auszuschöpfen gilt, wenn du bereit bist, eine Legende Azeroths zu werden oder als Held in die Geschichte deines Spiels einzugehen. Ganz gleich ob Anfänger oder Profi, der Rechner gibt dir, was du brauchst, um deine Gegner an die Wand zu spielen.





Tesoro
GRAM SE Spectrum

Web: www.tesorotec.com **Preis (UVP):** € 129,99

Das GRAM SE Spectrum Optical Keyboard bietet unvergleichliche Geschwindigkeit in Kombination mit höchster Genauigkeit. Erleben Sie blitzschnelle Reaktionszeiten sowie ein besonders präzises Auslöseverhalten, um auch bei intensiven Gaming Sessions die Oberhand zu behalten. Tesoros neuartige Optical-Switch-Technologie behebt effektiv die Probleme, die beim Einsatz konventioneller mechanischer Switches auftreten können, wie beispielsweise eine verzögerte Reaktionszeit, versehentliche doppelte Tastenauslösung oder Verschleiß der Metallkontakte.
Bereichern Sie Ihre Spieleerfahrung mit einer RGB-Beleuchtung, welche für jede Taste individuell festgelegt werden kann. In Kombination mit den frei programmierbaren Tasten sowie Instant Macro und Lighting Recording bietet diese Tastatur völlige Konfigurationsfreiheit. Genießen Sie das angenehme Tippgefühl der GRAM SE Spectrum für ein komfortables Gaming-Erlebnis.

Concorde
The Shannara Chronicles

Web: www.theshannarachronicles.de

Preis (UVP): € 29,99



Elfen, Zwerge, Gnome und Magier: willkommen in der fantastischen Welt von Shannara! Basierend auf der Buchreihe von Terry Brooks geht es als DVD & Blu-ray ab 21.12.2017 – pünktlich zum Weihnachtsgeschäft – in die brillant verfilmte zweite Staffel der Erfolgsserie.
Schon die erste Staffel wurde von Jon Favreau (u. a. „*Iron Man*") im atemberaubenden Neuseeland produziert. Und darum geht es: Tausende von Jahren nach der Zerstörung unserer Zivilisation ist die Welt in die sogenannten Vier Lande aufgeteilt. Die Bewohner sind eine Mischung verschiedener Wesen, darunter Elfen, Zwerge, Trolle, Gnome und Menschen. Die Hauptfigur Wil ist der letzte Nachfahre der sagenumwobenen Shannara-Familie und ein sogenannter Halbelf – Wil steht in beiden Staffeln im Mittelpunkt und hat, das können wir versprechen, eine atemberaubende Reise vor sich.
Zur Vorbereitung auf die epische zweite Staffel verlosen wir fünfmal die Blu-ray der kompletten ersten Staffel – und raten, sich den 21.12.2017 schon mal rot im Wunschkalender anzustreichen …

Samsung 960 PRO 512 GB
Performance-Schub zu Weihnachten

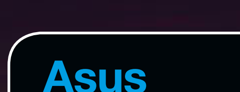
Web: www.samsung.com/SSD **Preis (UVP):** € 349

Sie möchten jemandem zu Weihnachten eine Freude bereiten oder Ihrem eigenen PC zur maximalen Geschwindigkeit verhelfen? Beides können Sie mit einer SSD von Samsung erreichen. Die M.2 SSD 960 PRO wird über PCI-Express angeschlossen und unterstützt das NVMe-Protokoll. Dadurch erreicht sie eine Leseperformance von bis zu 3.500 MB/s sowie eine Schreibleistung von bis zu 2.100 MB/s und zählt aktuell zu den schnellsten Client-SSDs für Endanwender. Neben ihrer Geschwindigkeit überzeugt sie vor allem durch Langlebigkeit und Robustheit, was durch eine Garantie von 5 Jahren unterstrichen wird. Mit dieser enormen Performance wird das Leistungspotenzial des PCs voll ausgeschöpft. So ist die 960 PRO 512 GB ideal für Gamer oder Enthusiasten, die Wartezeiten minimieren und Arbeitsabläufe beschleunigen wollen. Sie wünschen sich diesen Performance-Schub? Dann gewinnen Sie jetzt gemeinsam mit Computec und Samsung eine von zwei SSD 960 PRO 512 GB!





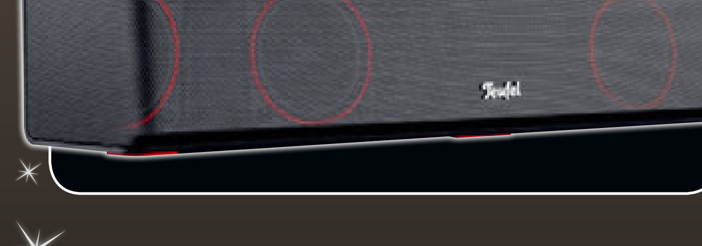




Teufel Cinebar One

Web: www.teufel.de **Preis (UVP):** € 269,99

Kleine Klappe, viel dahinter – Teufels extrem kompakte Soundbar Cinebar One findet überall Platz. Aus nur 35 Zentimetern Breite erzeugt sie mit ihren seitlich abstrahlenden Tönern dynamischen, raumfüllenden Sound. Teufels eigene Dynamore® Ultra-Technologie sorgt für einen sehr breiten Klangeindruck, der weit über die Gehäusemaße hinaus strahlt. In der Variante „Cinebar One+" liefert ein mitgelieferter Subwoofer ein beeindruckendes Bassfundament bis hinab zu 33 Hertz. Die kabellose Bassbox kann flexibel im Raum positioniert werden. Vier Endstufen treiben jeden der High-Performance-Töner individuell an und ermöglichen erstaunlich hohe Pegel bei bester Dialogverständlichkeit. Zwei seitlich abstrahlende Lautsprecher sorgen für beeindruckenden virtuellen Raumklang. Die Cinebar One bringt neben HDMI- auch optische und analoge Eingänge und einen Bluetooth-Empfänger mit für maximale Flexibilität.



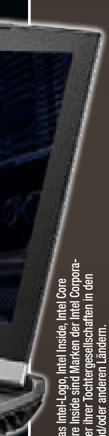
Asus ROG G703



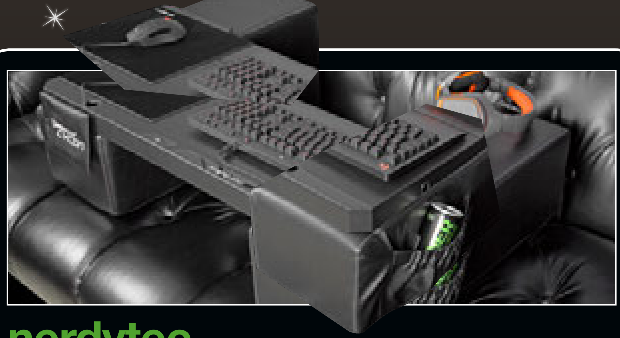
Web: www.asus.de **Preis (UVP):** € 3.599

Schneller als jeder Gegner: Mit einer Bildwiederholfrequenz von unglaublichen 144 Hz mit 7ms Reaktionszeit NVIDIA G-SYNC Technologie und mit Intel ® Core ™ i7 Prozessor besitzt das ROG G703 das bisher reaktionsschnellste IPS-Level Display in einem Gaming-Notebook. Der High-Performer ROG G703 sorgt für stärkste Gaming Power und verschafft Gamern einen entscheidenden Vorteil in FPS und anderen schnellen Spielen. Saubere Leistung: Das hochleistungsfähige Anti-Staub-Kühlsystem schützt das Notebook vor Staub und Partikeln und sorgt für reibungsloses Gaming. Damit ist das ROG G703 perfekt für Overclocking gerüstet: Dank werkseitig übertaktetem Intel Core i7-820HK Prozessor und übertaktbarer GPU und RAM spielen Gamer AAA-Spiele problemlos mit maximaler Auslastung.





Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA und/oder anderen Ländern.



nerdytec COUCHMASTER® Cycon

Web: www.nerdytec.de **Preis (UVP):** € 149

Entspanntes PC-Zocken vom Sofa aus – mit all seinen Vorzügen. Gezielte Eingaben mit Maus und Tastatur sind dabei ohne die passende Unterlage kaum möglich. Dies vermag der neue Couchmaster Cycon mit seiner Vielfalt an Einstellmöglichkeiten perfekt umzusetzen und ermöglicht entspanntes PC-Gaming im Wohnzimmer. Edle Materialien wie Leder oder Mikrofaser sorgen auch bei langen Sessions für ein komfortables Erlebnis. Zwei speziell geformte Seitenkissen stützen die Unterarme und den Nackenbereich optimal, wobei die Auflage frei je nach Körperbau positioniert werden kann und für jede Peripherie ausreichend Platz bietet. Um die Verkabelung zu minimieren, befindet sich in der Auflage verbaut ein USB 3.0 Hub, wodurch alle Kabel sehr praktisch im Inneren verstaut werden. Dank moderner Technik kann das System ohne externe Stromquelle direkt per mitgeliefertem 5m-USB-Kabel mit dem PC verbunden werden.

Mobile Zocker-Power von Honor für Weihnachten

Web: www.hihonor.de **Preis (UVP):** € 429



Wer unter dem Weihnachtsbaum nicht nur Plätzchen essen, sondern auch zocken möchte, für den ist das Smartphone Honor 9 genau das Richtige. Das Gerät bietet durch den Octa-Core-Prozessor Kirin 960 und 4 Gigabyte RAM eine starke Performance. Auch das 5,15 Zoll große Full-HD-Display mit einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln überzeugt durch 428 ppi und integriertes 2.5D-Glas. Diese Traumkombination bietet ideale Voraussetzungen für Games und Filme. Damit dem Honor 9 beim Zocken nicht die Puste ausgeht, bietet der Akku eine Leistung von 3200 mAh und kann durch die FastCharge-Technologie in 30 Minuten wieder auf bis zu 40 Prozent aufgeladen werden. Abgerundet wird der Zockertraum durch kristallklaren 3D-Sound mithilfe der Histen-Technologie sowie schickes 3D Curved Glass und eine polierte Metall-Glas-Rückseite. Diese wird in den Farben Sapphire Blue, Glacier Grey und Midnight Black zum echten Blickfang.










Logitech G433 und G603

Web: www.logitech.com **Preis (UVP):** € 129,99 (G433), 79,99 (G603)



Mit dem neuen Logitech G433 Gaming-Headset und der G603 Gaming-Maus könnt ihr mit etwas Glück zwei Produkte von eurer Wunschliste streichen. Damit ist für großartiges Entertainment an den Feiertagen gesorgt. Die neuesten Gaming-Blockbuster lassen sich mit dem Logitech G433 7.1-Surround-Gaming-Headset und der G603 LIGHTSPEED™-Wireless-Gaming-Mouse in brillantem Sound und mit höchster Präzision genießen.

Das **Logitech G433** 7.1-Gaming-Headset bietet hochentwickelte Audio-Technologien wie Pro-G-Lautsprecher und „DTS Headphone:X®" in einem bequemen Design. Pro-G-Lautsprecher sind optimiert sowohl für die analoge als auch für die digitale Tonübertragung. Dank der DTS Headpone:X Technologie simuliert das G433 erstklassigen 7.1 Surround Sound und ermöglicht so beispielsweise eine bessere Ortung von Gegnern und anderen Geräuschquellen. Das G433 ist „Discord"-zertifiziert, um kristallklare Stimmübertragung und Tonqualität zu gewährleisten. Es ist außerdem kompatibel mit PS4, Xbox One, Nintendo Switch sowie Smartphones und Tablets und ist in vier Farbvarianten erhältlich: „Blau", „Rot", „Schwarz" und „Blue Camo".

Die **Logitech G603** ist eine kabellose Gaming-Maus der nächsten Generation. Sie ist umfangreich mit fortschrittlichen Funktionen ausgestattet, sodass ihre Performance auch die anspruchsvollsten Gamer überzeugt. Die G603 ist die erste Gaming-Maus mit dem neuen HERO-Sensor, der dank einer Empfindlichkeit von bis zu 12.000 dpi exakte Steuerung und höchste Präzision ermöglicht. Zugleich ist die Energieeffizienz der G603 bis zu 10 Mal höher als bei früheren Generationen. Außerdem verfügt sie über die LIGHTSPEED-Technologie, die für professionelle kabellose Leistung und unübertroffene Zuverlässigkeit sorgt – und sogar viele kabelgebundene Gaming-Mäuse übertrifft.




Stardew Valley Landleben ohne Ende

Web: www.stardewvalley.net **Preis (UVP):** € 14,99

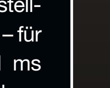
Ein Rollenspielerlebnis in ländlicher Idylle. Nachdem Sie die alte Farm Ihres Großvaters geerbt haben, beginnt ein gänzlich neues Leben für Sie. Schaffen Sie es, aus kargen Feldern eine florierende Landwirtschaft zu machen und die tristen Überbleibsel alter Tage wieder in eine blühende Heimat zu verwandeln? Ihre Aufgabe ist keine leichte. Bewaffnet mit schartigem alten Werkzeug und ein paar Münzen schicken Sie sich an, das ins Lot zu bringen, was in Schieflage geraten ist. Denn seit der Ankunft der ominösen Joja-Gesellschaft liegt Ihre alte Heimat in Trümmern. Doch das altbekannte Tal scheint voller Möglichkeiten. Und sie entscheiden, welchen Weg Sie dabei einschlagen: Bauen Sie Feldfrüchte an, züchten Sie Tiere, gehen Sie mit moderner Technik neue Wege oder erkunden Sie gar als Abenteurer die Geheimnisse der Umgebung?

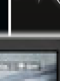


LG 24GM79G-B

Web: www.lg.com **Preis (UVP):** € 259

Für leidenschaftliche Gamer aller Genres ist der LG Gaming Monitor 24GM79G-B mit einer Bildwiederholfrequenz von 144 Hz die perfekte Wahl. Zahlreiche Features sorgen dafür, dass Sie ruckelfrei und ohne Verzögerungen spielen können. Der Monitor ist höhenverstellbar und lässt sich durch die Pivot-Funktion um 90 Grad drehen – für ein individuelles Spielerlebnis. Bewegungen werden dank 1 ms Motion Blur Reduction noch klarer und realistischer wiedergegeben. Gegen störendes Ruckeln und „Zerreißen" des Bildes wurde die AMD-FreeSync-Technologie integriert. Von einem spielentscheidenden Vorteil gegenüber Ihren Gegnern profitieren Sie dank Dynamic Action Sync, die schnellere Reaktionen auf Ihre ausgeführten Aktionen ermöglicht, ganz ohne Verzögerung. Durch den Black Stabilizer kann sich in Zukunft kein Gegner mehr vor Ihnen in der Dunkelheit verbergen. Der Game Mode sorgt dafür, dass Sie je nach Genre (z. B. Strategie, Shooter etc.) immer die perfekte Bildeinstellung haben.




PHANTEKS
Enthoo Pro M Special Edition, Tempered Glass

Web: www.caseking.de **Preis (UVP):** € 114,90

Zeitlos elegantes Design mit großem Seitenfenster aus Glas – der Phanteks Enthoo Pro M Special Edition Midi-Tower in der Tempered Glass Edition ist eine erweiterte und optisch aufpolierte Version des Basismodells Enthoo Pro M. Die Variante verfügt nun über ein stylishes Seitenteil aus gehärtetem Glas, das einen ungehinderten Blick ins Innere des Gehäuses erlaubt. Neben den Staubfiltern für Vorderseite, Deckel und Netzteilabdeckung verfügt das Gehäuse über zwei vorinstallierte 140-mm-Lüfter, die mit zwei Phanteks Halos RGB-Lüfterrahmen versehen sind und mit weiteren Lüftern ergänzt oder durch Radiatoren (bis zu 360 mm) ausgetauscht werden können. Das Phanteks Enthoo Pro M Special Edition ist ab sofort unter www.caseking.de bestellbar.





Sharkoon PureWriter

Web: www.sharkoon.de **Preis (UVP):** € 79,90 (PureWriter) / € 69,90 (PureWriter TKL)

Wer Gamern und Literaten auch über die Weihnachtsfeiertage hinaus pure Freude bereiten will, ist mit der mehrfach ausgezeichneten mechanischen PureWriter-Tastatur des Herstellers Sharkoon bestens beraten. Mittels des flachen Designs und der geringen Tastenhöhe von 6,2 Millimetern entsteht ein einzigartiges Schreibgefühl, bei dem die Finger geschmeidig über die Tasten gleiten. Die Version mit blauen Schaltern sorgt mit spürbarem Klick- und Umschaltpunkt für Schreibmaschinen-Atmosphäre. Die Version mit roten Schaltern kommt hingegen ohne spür- oder hörbares Feedback aus und lässt Gamer ganz im Spiel versinken. Für Festtagsstimmung sorgt die stufenlos regulierbare Beleuchtung in Blau sowie eine Vielzahl von Beleuchtungseffekten. Das Beste kommt aber zum Schluss: eine PureWriter mit Numblock und Multimedia-Tasten sowie eine ultrakompakte TKL-Version können Sie bei uns gewinnen.

Thunderobot
„Geboren für Spieler, geboren zum Spielen."

Web: www.thunderobot.eu **Preis (UVP):** € 208

Bisher kamen nur Gamer im asiatischen Raum in den Genuss der Hardware von Thunderobot, doch seit dem Marktstart in Deutschland haben Sie jetzt die Möglichkeit, eine Auswahl der qualitativ hochwertigen Produkte aus dem Hause Thunderobot zu gewinnen. Mit dabei ist die Thunderobot K70 Gaming-Tastatur, die durch ihr futuristisches und dynamisches Design ein Hingucker auf jedem Schreibtisch ist. Und dank der ThunderSwitch-MX-Tasten steht auch ausgiebigen Spiel-Sessions nichts mehr im Wege. Dazu sind die Tasten mit einer Hintergrundbeleuchtung versehen und können rot und blau leuchten. Zusätzlich gibt es noch die äußerst robusten Thunderobot Armor Back-Packs zu gewinnen, die idealen Schutz für Ihre Notebooks bis 17 Zoll bieten. Mit ihrem Motto: „Geboren für Spieler, geboren zum Spielen" bietet Thunderobot die optimale Ausstattung für anspruchsvolle Spieler!



Parallels
Desktop für Mac Pro Edition

Web: www.parallels.com/de **Preis (UVP):** € 99,99

Sie lieben *Overwatch* und würden den Shooter auch gerne auf Ihrem Mac zocken? Sie denken, das geht auf dem Mac nicht? Doch! Dank der *Parallels Desktop für Mac Pro Edition* ist dies nun kein Problem: In Zusammenarbeit mit Blizzard Entertainment wurde *Parallels Desktop* für die Unterstützung von *Overwatch* optimiert, sodass es nun problemos auch auf dem Mac gespielt werden kann. Mit der *Parallels Desktop für Mac Pro Edition* können Sie außerdem Ihren Mac zum ultimativen Werkzeug machen. Wechseln Sie einfach ohne Neustart mit nur einem Klick zwischen mehreren Betriebssystemen hin und her – egal ob Windows, Linux oder eine andere Mac-Version. Auch Power-User müssen dabei keine Kompromisse fürchten: Jede virtuelle Maschine greift auf bis zu 128GB vRAM und 32vCPUs pro virtueller Maschine zurück – mehr als genug Leistung selbst für anspruchsvolle Anwendungen.









Gear.Club Unlimited

Web: www.anuman-interactive.com **Preis (UVP):** € 49

Das Weihnachtsfest wird mit Top-Speed eröffnet! In Kooperation mit Microids verlosen wir 5x das atemberaubend realistische Rennvergnügen *Gear.Club Unlimited* für Nintendo™ Switch. Es erwarten Sie nicht nur jede Menge grafisch beeindruckende Rennstrecken, sondern auch über 30 berühmte Automodelle bekannter Hersteller, beispielsweise der Bugatti Veyron GrandSport, der BMW Z4 Roadster und der Ford Mustang GT 2015. Im Performance Shop, Ihrer vollständig personalisierten Garage können Sie Ihre Fahrzeuge individuell gestalten und verbessern. Und mit den Multiplayer-Features der Nintendo™ Switch können Sie mit bis zu drei Freunden auf derselben Konsole im Split-Screen-Modus gegeneinander antreten. Actiongeladene Fahrten, vibrierende Hochleistungsmotoren und ein authentisches Rennwagenuniversum – das alles gibt es jetzt dank *Gear.Club Unlimited* für Nintendo™ Switch!





Bestes WLAN mit Mesh-Komfort von AVM

Web: www.avm.de **Preis (UVP):** € 527 (Paketpreis)

FRITZ!Box 7590 ist das Topmodell von AVM im brandneuen Design. Modernste Hardware-Architektur und schnellste Anschlüsse machen die 7590 zum Profi im Heimnetz. Supervectoring sorgt für beeindruckendes Tempo von bis zu 300 MBit/s am DSL-Anschluss und intelligentes WLAN AC mit Multi-User MIMO erreicht Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 2533 MBit/s. Zur Topausstattung zählt außerdem eine vollwertige Telefonanlage, leistungsfähiges Gigabit-LAN und USB-Anschlüsse sowie ein umfassendes Sicherheitskonzept. Mit FRITZ! lässt sich das Heimnetz spielend leicht erweitern: FRITZ!WLAN Repeater 1750E erhöht die WLAN-Reichweite auf Knopfdruck mit bis zu 1.300 MBit/s. Und das FRITZ!Powerline 1260E WLAN Set bietet volle Flexibilität für den Datentransport über die Stromleitung und per WLAN. Einfach und schnell kombiniert, fügen sich die FRITZ!-Produkte zu einem gemeinsamen WLAN-Netz mit Mesh-Komfort zusammen.



Grundig OLED TV 65 GOS 9799 FINE ARTS

Auch unter den Fernsehern gibt es einen Superhelden.

Web: www.grundig.de **Preis (UVP):** € 6.000



So haben Sie sich Fernsehen immer erträumt, aber noch nie erlebt: Bei einem extrem schlanken Design erzeugt der Grundig OLED TV ein Farbuniversum, dessen Tiefe, Brillanz und Natürlichkeit Sie begeistern und berühren wird: Denn Multi Colour Enrichment gibt Ihnen das Gefühl, als könnten Sie die Bilder direkt anfassen. Die magischen Bilder des Grundig OLED TVs basieren auf einem völlig neuartigen Schwarzwert, der dank OLED-Technologie darstellbar ist. Dazu kommt ein Weiß, das Sie so bislang noch nicht im Fernsehen gesehen haben. Diese extremen Kontraste sorgen für eine unübertroffen satte Bildqualität. Hinzu kommt, dass der hohe Dynamikumfang der High Dynamic Range (HDR) Technologie es möglich macht, auch Schatten und Lichter mit einer bisher ungesehenen Detailliertheit und Feinheit abzubilden. Die Größe des Grundig OLED TVs liegt im Detail: Denn das gesamte Display wird per Micro Dimming Engine in 900.000 einzelne Blöcke aufgeteilt. Für jedes Pixel wird daraufhin der optimale Schwarzwert kalkuliert und die Helligkeit optimiert – ohne Detailverlust in dunklen Bildbereichen. Das Ergebnis: schärfere Kontraste, stärkere Schwarzwerte und optimale Helligkeit. Mit anderen Worten: Sie erleben magische Momente, die der Realität erstaunlich nahekommen. Aber nicht nur die Bildwelten sind von einmaliger Tiefe und Dichte. Auch die Sound Performance des Grundig OLED TVs scheint aus einer brillanteren Welt zu stammen. Dank intelligentem 3-Wege-Stereo-Soundsystem strahlen die Lautsprecher immer den gesamten Raum aus: Vier Tieftöner, zwei Mitteltöner und zwei Hochtöner mit 60 Watt Ausgangsleistung bringen jeden einzelnen Ton zum Strahlen.
Für noch mehr Flexibilität in Ihrem Wohnzimmer hat Grundig das Design des OLED TVs bewusst schlank gehalten. Das rahmenlose

GRUNDIG GOS 9799
SFT 06/2017
SEHR GUT 1,3





OLED TV

Voll-Aluminium-Design mit dem dazu passenden Alu-Standfuß sorgt auch im ausgeschalteten Zustand für ein optisches Erlebnis der Premiumklasse. Damit Sie auch auf akustischer Seite bestens ausgestattet sind, verlost Grundig drei Exemplare des leistungsstarken Bluetooth-Lautsprechers GSB 750 im Wert von jeweils 199 Euro.




Die ersten beiden *Gothic*-Spiele (im Bild Teil 1 aus dem Jahr 2001) des deutschen Studios Piranha Bytes sind bei Rollenspiel-Fans Kult.

Teil 3

Die einflussreichsten PC-Spiele

Rollenspiele und Action-Adventures

Starke Charaktere verkörpern und spannende Geschichten erleben – Rollenspiele und Action-Adventures sind voll davon.

Von: Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

So manches Genre hat seine Geburtsstunde an einer US-amerikanischen Universität erlebt – auf den dortigen Computern. Dazu zählen auch die PC-Rollenspiele: Mitte der 1970er-Jahre experimentieren Studenten an Universitätsgroßrechnern herum und erschaffen erste Spielwelten mit Dungeons und Quests. Als Vorbild dienen ihnen Pen&Paper-Rollenspiele. Die sind zu diesem Zeitpunkt selbst noch recht jung, finden aber zunehmend begeisterte Anhänger. Eines der bekanntesten Regelwerke ist das von *Dungeons & Dragons* (1974) von Gary Gygax und Dave Arneson. Zahlreiche Computer-Rollenspiele greifen in den nachfolgenden Jahren bis heute darauf zurück.

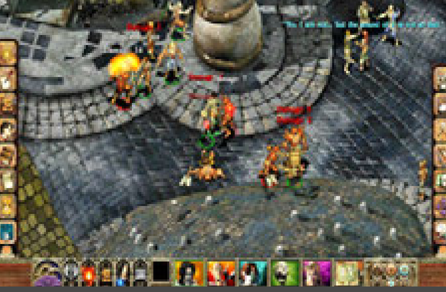


Zusammen mit *Wizardry* gehört *Ultima* (1981) zu den Urvätern des Rollenspiel-Genres.

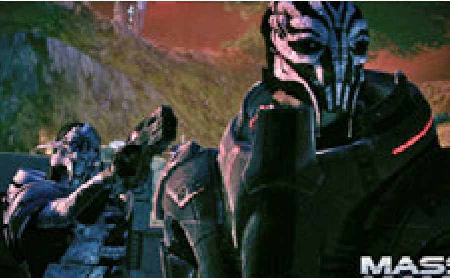
UNVERGESSLICHE ROLLENSPIEL-ABENTEUER
FÜNF EINFLUSSREICHE ROLLENSPIELE IM ÜBERBLICK


Es muss nicht immer ein klassisches Fantasy-Setting sein: Das in einer postnuklearen Endzeit spielende *Fallout (1997)* ist der Auftakt zu einer der beliebtesten Rollenspiel-Reihen auf dem PC, die zuletzt mit *Fallout 4* Ende 2015 einen aktuellen Ableger hervorbrachte.


Baldur's Gate (1998) gilt neben *Diablo* (1996) allgemein als Wegbereiter für die Wiederbelebung des Rollenspiel-Genres. Während Biowares RPG auf taktische Kämpfe fokussiert ist, geht es bei Blizzards Teufelshatz in Hack&Slay-Manier zur Sache.


Planescape: Torment (1999) von den Black Isle Studios begeistert mit philosophischen Themen und moralischen Dilemmas. Aufbereitet ist das Ganze in einer epischen Anzahl geschriebener Dialoge.


Düstere Erwachsenenthemen rund um Macht, Kampf, Sex und Drogen statt Fantasy-Kitsch: *The Witcher (2007)* basiert auf der Hexer-Romanreihe des polnischen Schriftstellers Andrzej Sapkowski.


Episch! Kaum ein anderes Rollenspiel verdient diesen Begriff mehr als *Mass Effect (2007)* und seine Nachfolger – auch wenn sich der Schwerpunkt in Richtung Action verlagert hat.

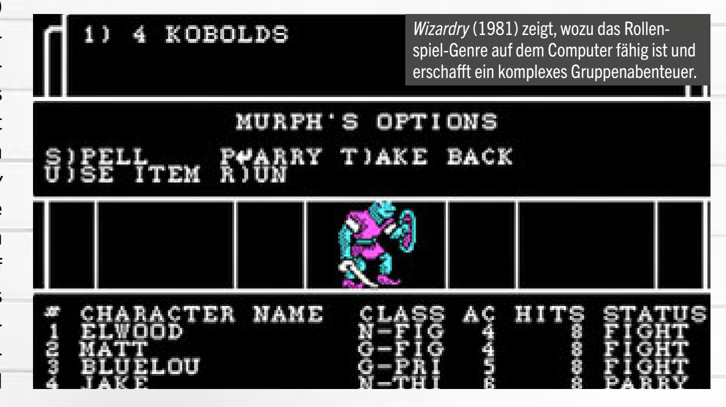
Zeit für wahre Helden: Rollenspiel-Meilensteine

In den ersten digitalen Rollenspielen, den sogenannten Dungeoncrawlern, ist das Spielprinzip meist recht ähnlich gestrickt: Dungeons erforschen, Schätze und Ausrüstung finden, Monster plätten, Erfahrungspunkte sammeln und Helden leveln. Mit der fortschreitenden Computertechnologie eröffnen sich den Entwicklern immer mehr Möglichkeiten und die PC-Rollenspiele gewinnen dadurch an Komplexität. Doch die anfangs ungetrübte RPG-Blütezeit kommt etwa Mitte der 1990er-Jahre ins Stocken. Für breitere Käuferschichten – den Massenmarkt – sind Rollenspiele mittlerweile zu träge, zu überfrachtet. In den Fokus rücken actionreichere Kämpfe und die zu gewinnende Beute: Der neue Schwerpunkt auf „Hack&Slay" und „Looten" befriedigt die Jagd- und Sammelleidenschaft vieler Spieler – das Unter-Genre Action-Rollenspiel kommt jetzt ganz groß raus. Auch der Durchbruch der 3D-Grafik beeinflusst das Genre massiv. Zunehmend stehen imposante Spielwelten, fette Inszenierung und eine tiefgehende Story im Vordergrund, während die eigentliche Spielmechanik zunehmend entschlackt daherkommt. Meilensteine aus dieser spannenden Entwicklung der PC-Rollenspiele stellen wir euch vor.

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981/Sir-Tech)

Zusammen mit Richard Garriotts *Ultima* (1981) ist *Wizardry* (1981) von Sir-Tech eines der ersten Rollenspiele, das zeigt, wozu das Genre auf dem Computer fähig ist: Es vermag eine gänzlich andere Welt zu erschaffen und den Spieler in seinen Bann zu ziehen. *Wizardry* ist aber beileibe nicht das erste PC-Rollenspiel. Vier Studenten entwickeln schon Jahre zuvor auf Rechnern der Universität in Illinois das Rollenspiel *dnd* (1975). Es basiert auf dem ein Jahr zuvor veröffentlichten Pen&Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* und gilt als das erste Spiel mit Bossgegnern. Auch *Wizardry* ist, wie zahlreiche andere Rollenspiele seiner Zeit, stark von *Dungeons & Dragons* inspiriert.

Und doch bietet es einige innovative Neuerungen: *Wizardry* hat als erstes Rollenspiel ein gruppenbasiertes Kampfsystem. Zu Beginn des Abenteuers stellt der Spieler eine sechsköpfige Heldengruppe aus verschiedenen Rassen und Klassen zusammen. Sogar die Gesinnung (Gut, Neutral, Böse) darf man festlegen. Danach geht es zusammen in den Dungeon, wo zahlreiche feindliche Kreaturen lauern. Das grundlegende Spielprinzip unterscheidet sich nicht von heutigen Genre-Vertretern: Beute (Loot) und Erfahrungspunkte (XP) sammeln. Man kämpft sich seinen Weg durch die Verliese, erhält XPs für besiegte Kreaturen und sammelt Schätze und Ausrüstungsgegenstände, um damit seine Charaktere auszustatten.



Wizardry (1981) zeigt, wozu das Rollenspiel-Genre auf dem Computer fähig ist und erschafft ein komplexes Gruppenabenteuer.

Das Geschehen sieht der Spieler aus der Ego-Perspektive. Einen echten Fortschritt für die damalige Zeit stellt die komplett dreidimensionale Darstellung der Dungeons dar, auch wenn der Textanteil auf dem Bildschirm überwiegt. Zuvor waren Rollenspiele fast ausschließlich textbasiert. Ebenfalls wegweisend: Wenn die Heldentruppe auf einen Gegner trifft, erscheint ein Porträt der Kreatur auf dem Monitor.

Mit heutigen Maßstäben betrachtet, weist *Wizardry* einen hohen Schwierigkeitsgrad auf. Nur wer die unterschiedlichen Fähigkeiten seiner Heldentruppe clever einsetzt, sieht den nächsten Levelausgang. Denn nur dort kann man speichern. Zudem ist es ein typischer Dungeoncrawler mit verwirrend gestalteten Labyrinth-Levels. Eine im Spiel integrierte Karte? Fehlanzeige. Da die Orientierung jedoch überlebenswichtig ist, wissen sich findige Spieler zu helfen. Sie greifen zu Stift und Karopapier und zeichnen sich selber eine Karte.

Wizardry beeinflusst mit seinen Features das Genre maßgeblich. Zahlreiche ähnlich gestrickte Spiele erscheinen in den kommenden Jahren. Bekannte Vertreter sind etwa die Serien *Might & Magic* von New World Computing und *Eye of the Beholder* von SSI. Auch *Wizardry* selbst erhält etliche Ableger und Fortsetzungen – zuletzt mit *Wizardry 8* (2001).

Ultima 4: Quest of the Avatar (1985/Origin Systems)

Bis Mitte der 1980er-Jahre funktionieren PC-Rollenspiele allesamt recht ähnlich: Der Spieler plättet Monster, sammelt Beute ein, levelt seine(n) Charakter(e) und misst sich im Finale mit einem Oberbösewicht. Doch dann erscheint im Jahr 1985 *Ultima 4*.

Nach der *Ultima*-Trilogie (1981 bis 1983) will Designer Richard Garriott neue Wege gehen. Auslöser hierfür sind unter anderem Briefe wütender Eltern über die ihrem Empfinden nach zweifelhafte moralische Botschaft der *Ultima*-Titel. Denn wer andere bestiehlt oder Unschuldige ins Jenseits schickt, hat es im Spiel leichter. Garriott findet, dass an dieser Kritik etwas dran ist, und ersinnt für *Ultima 4* einen neuen Ansatz – weg vom Hack&Slay und hin zu einer dichten Story mit ethischen Einflüssen. So wird *Ultima 4* das erste Rollenspiel mit einem Moralsystem. Das macht sich bereits bei der Charaktererstellung bemerkbar: Anstatt Punkte auf Fähigkeiten zu vergeben, beantwortet der Spieler die Fragen einer Wahrsagerin. Die drehen sich allesamt um moralische Dilemmas; richtige und falsche Antworten gibt es nicht. Das Ergebnis legt indes die Klasse des Helden fest.

Ziel des Spiels ist es, die „acht Tugenden" zu erlangen und zu vervollkommnen, um zum Avatar aufzusteigen, dem spirituellen Führer der Spielwelt Britannia. *Ultima 4* dreht sich weniger um die reine Anzahl besiegter Monster und die Menge des Loots. Vielmehr soll der Spieler Gutes tun, um seine Charakterfigur zu einem besseren Menschen zu machen. So steigert man etwa Tugenden, wenn man Bettlern Geld gibt oder flüchtende Gegner verschont. Im Umkehrschluss wirkt es sich negativ auf die Tugenden des Charakters aus, wenn man stiehlt oder sich ergebende Feinde meuchelt.

Im Kern von *Ultima 4* finden sich auch traditionelle RPG-Elemente – man erforscht Dungeons und killt Monster. Im Vordergrund stehen aber eine für die damalige Zeit spannende Story und die Entwicklung des Charakters. Ebenfalls neu: Der Spieler kann erstmals NPCs in seine Party aufnehmen. Sogar ein NPC-Konversationsmenü ist in *Ultima 4* enthalten. Das Konzept geht auf und *Quest of the Avatar* verkauft sich hervorragend. Weitere Titel der *Ultima*-Serie erscheinen im Laufe der Zeit, zuletzt 1999 mit *Ultima 9: Ascension*. Für Richard Garriott ist Teil 4 jedoch immer noch das Lieblings-*Ultima*.

Diablo (1996/Blizzard)

Als *Diablo* 1996 erscheint, dreht es die bisherige Genre-Entwicklung zu immer komplexeren RPGs praktisch zurück. Hack&Slay und Looten stehen wieder im Mittelpunkt. Damit hat *Diablo* einen riesigen Erfolg und maßgeblichen Einfluss auf das Genre. Warum eigentlich? Mitte der 1990er-Jahre befinden sich PC-Rollenspiele eher auf dem absteigenden Ast. Sie sind für die breite Masse zu zäh und zu sperrig geraten. Ego-Shooter und Echtzeitstrategiespiele zeigen, wohin die Reise geht. Tempo- und actionreiches Gameplay ist gefragt – und damit kann *Diablo* in Perfektion aufwarten.

Dabei soll das Action-Rollenspiel zu Design-Beginn rundenbasierte Kämpfe enthalten. Erst als Entwickler Blizzard mit an Bord ist, ändert sich die Ausrichtung, hin zu dem Spiel, das wir heute als den Kult-Klassiker der Action-Rollenspiele kennen. Die Kreativköpfe von Blizzard sind neben den Westwood Studios die Pioniere, die das Strategie-Genre revolutionieren. Inspiriert durch den Erfolg von *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) wenden sie ihre Formel nun auf das Rollenspiel-Genre an.

In *Diablo* begibt sich der Spieler zunächst klassisch in Dungeons auf Monsterjagd, erhält Erfahrungspunkte für die Aufwertung seines Charakters und sammelt Zaubersprüche sowie Ausrüstungsgegenstände. Die Besonderheit: Wir schnetzeln uns per Point & Click in Echtzeit durch die Monsterhorden. Die Grafik ist für die damalige Zeit hervorragend. Es macht Spaß, die tollen Animationen und die optischen Auswirkungen der vielfältigen Zaubersprüche zu bestaunen.

Im Mittelpunkt steht dabei vor allem eines: Looten! *Diablo* entwickelt eine extrem süchtig machende Jagd nach dem nächstbesseren Item: „Nur noch eine neue Rüstung für meinen Krieger oder einen neuen, mächtigeren Zauberstab für meinen Magier" – die Spielzeit vergeht wie im Flug. Zusätzlich motivierend: *Diablo* hat eine enorme Vielfalt an Items, Gegnern und Levels an Bord. Letztere sind zufallsgeneriert, was den Wiederspielwert enorm steigert. Auch nicht zu unterschätzen: der Multiplayer-Part, bei dem bis zu vier Spieler zusammen auf Monsterhatz gehen können. Das erweist sich als purer Spaßgarant und bringt so manche Internetleitung förmlich zum Glühen.

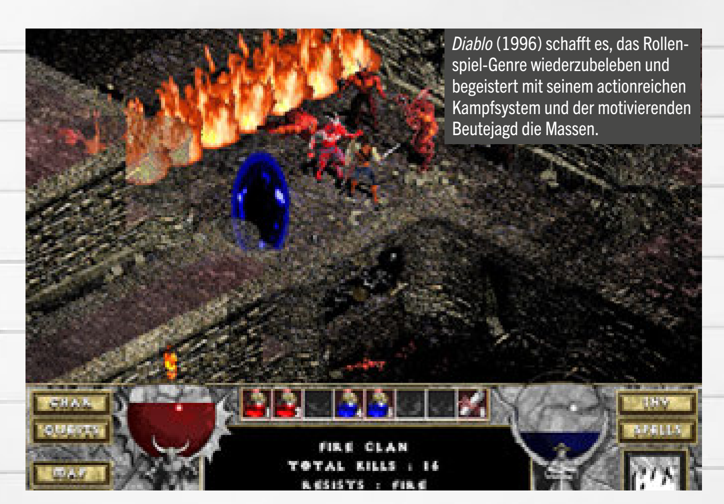


Eine spannende, abwechslungsreiche 3D-Spielwelt: *Morrowind* (2002) setzt diesbezüglich Maßstäbe.

The Elder Scrolls 3: Morrowind (2002/Bethesda)

Diablo hat das Rollenspiel-Genre zweifelsohne wiederbelebt. Doch *The Elder Scrolls 3: Morrowind* (2002) macht RPGs zum dominanten Genre nach der Jahrtausendwende. Bereits die vorherigen *The Elder Scrolls*-Spiele *Arena* (1994) und *Daggerfall* (1996) beeindrucken. Bietet schon *Arena* eine große Spielwelt, treibt Bethesda es im Nachfolger auf die Spitze. Hier gibt es über 15.000 Siedlungen und 750.000 NPCs zu entdecken. Viel zu viel – denn dadurch wirkt die zufallsgenerierte und reichlich verbuggte Spielwelt beliebig und austauschbar.

Morrowind verfolgt in dieser Hinsicht einen motivierenden Mittelweg. Die Insel Vvardenfell bietet eine große, aus der Ich-Perspektive erkundbare 3D-Welt mit



Diablo (1996) schafft es, das Rollenspiel-Genre wiederzubeleben und begeistert mit seinem actionreichen Kampfsystem und der motivierenden Beutejagd die Massen.

zahlreichen Städten, Siedlungen, Höhlen und Minen. Aufgeteilt ist die Insel in neun unterschiedlich gestaltete Regionen. Diese wirken nicht austauschbar, sondern sind vielfältig und detailreich inszeniert – Echtzeit-Wettereffekte und Tag-Nacht-Zyklus inklusive. Durch geschicktes Nachladen einzelner Geländeabschnitte (Tiles) entsteht in den Außenarealen das Gefühl einer zusammenhängenden Welt. Kein anderes Rollenspiel zuvor bietet eine derartig intensive Möglichkeit, in fremde Gefilde abzutauchen. Lediglich bei Schnellreisen und beim Betreten von Gebäuden kommt es zu längeren Ladezeiten.

Es gibt zwar eine Hauptstory, aber der Star des Spiels ist Vvardenfell mit all seinen Charakteren und den unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten. In *Morrowind* verfolgen wir nicht nur eine Geschichte, wir schreiben sie! Für das finanziell angeschlagene Entwicklungsstudio Bethesda bedeutete das Spiel seinerzeit ein hohes Risiko. Doch *Morrowind* funktioniert, zeigt wie motivierende Rollenspielwelten auszusehen haben, entwickelt sich zu einem vollen Erfolg und Bethesda etabliert sich als feste Größe im Rollenspiel-Genre. Weitere *The Elder Scrolls*-Titel folgen und selbst die erfolgreiche Wiederbelebung der beliebten *Fallout*-Marke gelingt.

Star Wars: Knights of the Old Republic (2003/Bioware)

Gute Rollenspiele können auch gute Geschichten erzählen. Doch als *Star Wars: Knights of the Old Republic* erscheint, stellt es alles zuvor Gesehene in den Schatten. Biowares Rollenspiel besticht mit cleveren, tiefgründigen Dialogen und glaubwürdigen, komplexen Charakteren – eine erfrischende Abwechslung zu den oftmals recht einfach gestrickten Geschichten und Figuren in Computerspielen.

Während unseres Abenteuers, der Suche nach fünf Sternenkarten und der Sternenschmiede, bestimmen wir selbst, ob wir als Bösewicht oder Held in die Geschichte der Galaxie eingehen. Das *Star Wars*-Universum mit seinem ewigen Kampf zwischen der dunklen und der hellen Seite der Macht bietet dafür eine ideale Grundlage. Die epische Story wird überwiegend in Dialogen erzählt, in denen unsere Entscheidungen nicht nur die Gesinnung unseres Charakters und seine Entwicklung, sondern auch die Handlung maßgeblich bestimmen.


Star Wars: Knights of the Old Republic (2003) legt die Messlatte in Bezug auf Story, Dialoge, Charaktere und Entscheidungsfreiheit seinerzeit höher.

Was für ein Erlebnis, wenn man kurz vor Spielende seine treuen Partymitglieder hintergeht, auf den dunklen Weg umschwenkt und sich die Frau (Bastila) und die Macht (Sternenschmiede) unter den dreckigen Nagel reißt! Solche Ereignisse sind auch viele Jahre nach dem Spielerlebnis sehr präsent, weil die Charaktere derart gelungen sind. Wer erinnert sich nicht an den sarkastischen Droiden HK-47 oder den smarten Schurken Carth Onasi?

Star Wars: Knights of the Old Republic setzt neue Maßstäbe in Bezug auf Story, Dialoge, Charaktere und Entscheidungsfreiheit. Bioware kann mit Spielen wie *Dragon Age: Origins* (2009) und der *Mass Effect*-Trilogie (2007 bis 2012) zwar an den Erfolg anknüpfen, schwächelt aber zuletzt mit *Dragon Age: Inquisition* (2014) und *Mass Effect: Andromeda* (2017).

Motivierender Genre-Mix: Die einflussreichsten Action-Adventures

Mit dem Aufkommen von flotter 3D-Grafik und der Erschließung neuer Spielerschichten sind in der Mitte der 1990er-Jahre zunehmend action- und temporeiches Gameplay angesagt – der perfekte Nährboden für das Action-Adventure. Es ist eine Mischform aus verschiedenen Genres, eine klare Abgrenzung ist daher nicht immer möglich. Man kann aber sagen: Im Action-Adventure stehen Handlungs-, Erforschungs- und Action-Elemente in etwa gleichberechtigt nebeneinander. Auch Rätselabschnitte, die an Adventures erinnern, sowie Rollenspielanleihen lassen sich hier finden.

Allerdings gilt, wie bei den RPGs, dass in Action-Adventures der spielerische Anspruch allgemein eher sinkt. Dafür nehmen Action und Inszenierung zunehmend mehr Raum ein. Klassische Action-Adventures, etwa die Horror-Serie *Resident Evil*, mutieren zwischendurch sogar zu reinen Shootern. Doch welche Spiele zählen im Rückblick zu den wichtigsten Action-Adventure-Trendsettern?

Alone in the Dark (1992/Infogrames)

Eigentlich will Frédérick Raynal ein düsteres Zombiespiel im Stil eines gewissen blutigen Filmklassikers von George Romero erschaffen. Letztendlich dient jedoch ein anderer großer Meister des Horrors als Inspiration: H. P. Lovecraft und sein Cthulhu-Mythos. Die Geschichte von *Alone in the Dark* (1992) versetzt uns in ein nur scheinbar verlassenes Herrenhaus, das von allerlei übel gelaunten Monstern bewohnt ist. Wahlweise müssen wir als Privatdetektiv Edward Carnby oder Emily Hartwood, die Nichte des längst verblichenen Herrenhaus-Besitzers, einen Weg aus der Horror-Hütte finden.


Alone in the Dark begründet 1992 den Survival-Horror.

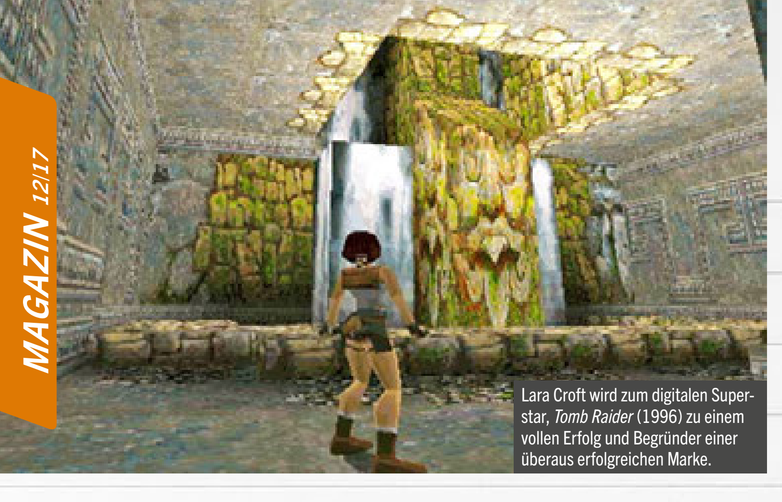
Der Clou dabei: Im Kampf gegen Zombies und Riesenratten stehen den Protagonisten zwar Hilfsmittel wie Pistolen und Gewehre zur Verfügung, Munition ist aber rar gesät. Zudem muss man diverse Rätsel lösen. Motivierend: Regelmäßig finden wir Aufzeichnungen, die uns allmählich die mysteriösen Hintergründe um das Herrenhaus und seine Bewohner offenbaren.

Innovativ ist die Technik von *Alone in the Dark*. Alle für das Spiel relevanten Objekte und Figuren – Edward, Emily, die Gegner und auch Rätselgegenstände – sind 3D-Objekte, die Bildhintergründe hingegen zweidimensional. Dank der fest positionierten Kamera erzeugen die Entwickler den Eindruck einer räumlichen Umgebung. Verlassen Edward oder Emily den Sichtbereich der Kamera, wechselt das Spiel zu einer anderen Perspektive mit einem neuen Hintergrundbild und einer entsprechenden Ausrichtung der 3D-Objekte.

Einige Jahre später sorgt eine andere Zombie-Jagd in einem verlassenen Herrenhaus für Furore. Während *Resident Evil* (1996) den Begriff „Survival-Horror" prägt („Welcome to the world of survival horror" heißt es dort im Ladebildschirm), darf sich *Alone in the Dark* damit rühmen, das erste Spiel dieser Art zu sein.

Tomb Raider (1996/Core Design)

Lara Croft Superstar! Die fiktive britische Archäologin ist neben einem gewissen italienischen Klempner einige Jahre zuvor einer der ersten Superstars unter den digitalen Hel-


Lara Croft wird zum digitalen Superstar, *Tomb Raider* (1996) zu einem vollen Erfolg und Begründer einer überaus erfolgreichen Marke.


PlayStation-Meilenstein: *Metal Gear Solid* (1998) macht das Stealth-Genre populär.

den. Das ist in der frühen Planungsphase von *Tomb Raider* (1996) noch keineswegs abzusehen, denn ursprünglich soll der Held des Spiels ein männlicher Charakter sein. Fest steht hingegen sehr früh, dass sich das Spiel an Steven Spielbergs Hollywood-Abenteuer *Indiana Jones* orientieren soll – alte Ruinen und Mythen, Schätze und Abenteuer inklusive. Doch die Spielfigur soll etwas Besonderes sein. Warum nicht eine Frau? Das ist zur damaligen Zeit tatsächlich eher ungewöhnlich, weibliche Helden wie Samus Aran in *Metroid* (1986) sind die Ausnahme.

Die Idee für Lara Croft geht auf den Entwickler Toby Gard zurück. Der hat auch den Einfall, der Archäologin eine überdurchschnittlich große Oberweite zu verpassen – mit Blick auf die überwiegend männliche Spielerschaft. Aber nicht nur die Figur ist außergewöhnlich. *Tomb Raider* bietet eine komplett in 3D modellierte Welt mit umfassender spielerischer Freiheit. Denn Lara erweist sich als ziemlich agil und hat in der Spielwelt zahlreiche Aktionsmöglichkeiten. Sie kann gehen und rennen, über Abgründe springen, sich an Felskanten entlanghangeln, einen Überschlag machen sowie schwimmen und tauchen. Das ist angesichts der tödlichen Umgebung der Ruinen und Gräber auch notwendig. Wenn Lara mal nicht den virtuellen Tod nach einem Sturz erleidet, dann fällt sie womöglich einem der wilden Tiere zum Opfer, denen sie aber mit ihren Magnum-Knarren und anderen Waffen ordentlich einheizen kann.

Neben den Kletter- und Kampfabschnitten steht die Erforschung der 3D-Ruinen im Mittelpunkt. Das ist seinerzeit ein besonderes Erlebnis, auch dank des dynamischen Soundtracks, der sich an die aktuelle Spielsituation anpasst. *Tomb Raider* wird zu einer riesigen Franchise mit Fortsetzungen, Verfilmungen und Romanübersetzungen und prägt sein Genre wie kaum ein anderes Spiel.

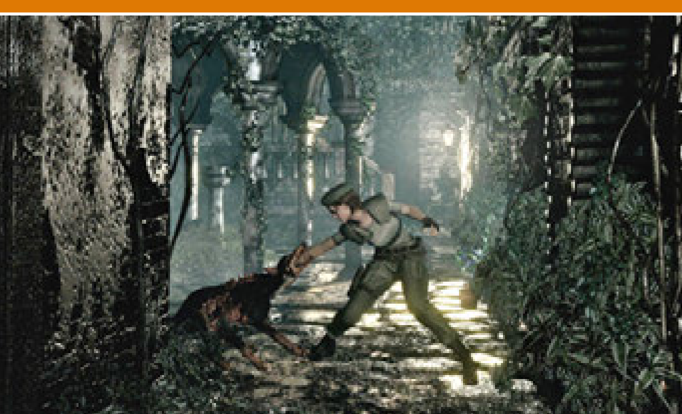
Metal Gear Solid (1998/Konami)

1998 ist das Untergenre Stealth-Action-Adventure nicht neu. Bereits im Schleich-Shooter *Castle Wolfenstein* von Muse Software (1981) ist man als Gefangener auf leisen Sohlen unterwegs. Auch in Hideo Kojimas *Metal Gear* (1987) geht man der direkten Konfrontation besser aus dem Weg. Mit *Metal Gear Solid* (1998) jedoch hebt der japanische Spieldesigner das Schleich-Erlebnis auf eine ganz neue Ebene.

Erstmals ist die Spielwelt eines Teils der *Metal Gear*-Serie komplett in 3D gestaltet. Neben altbekannten Features eröffnet der Wechsel in den dreidimensionalen Raum

BEDEUTENDE ACTION-ADVENTURES
FÜNF GENRE-VERTRETER, DIE NACHHALTIGE SPUREN HINTERLASSEN HABEN.


Another World (1991) setzt in Bezug auf Atmosphäre und Mittendrin-Faktor neue Maßstäbe. Hier im Bild: die 20th Anniversary Edition.


Shinji Mikamis Klassiker *Resident Evil (1996)* macht den Survival-Horror populär. Der Screenshot stammt aus der HD-Remaster-Version von 2015.


Kreatives Töten für Fortgeschrittene: In *Hitman: Codename 47 (2000)* beginnt die lange Karriere des mordenden Glatzkopfs.


Da staunt selbst Solid Snake! Sam Fisher besticht in *Splinter Cell (2002)* durch seine Gewandtheit.


Spielerische Vielfalt wird in *Batman: Arkham Asylum (2009)* und seinen Nachfolgern großgeschrieben. Ebenfalls top: das Kampfsystem.

viele neue spielerische Möglichkeiten. Protagonist Solid Snake kann rennen, kriechen und sich verstecken. So klettern wir mit ihm etwa über Objekte oder verstecken uns darunter. Wenn man bewegungslos verharrt, ist der Wechsel in eine Ego-Perspektive möglich, um sich einen Überblick über die Umgebung zu verschaffen. Die Heimlichtuerei ist sogar notwendig – wenn die Gegner erst einmal alarmiert sind, machen sie gnadenlos Jagd auf uns. Anders als in einem Shooter kann Snake trotz Bewaffnung nicht allzu viel gegen eine Übermacht ausrichten.

Während wir in der direkten Konfrontation den Kürzeren ziehen, können wir auf Gadgets zurückgreifen, die uns im Schleich-Alltag einen Vorteil verschaffen. Das reicht von Hightech bis hin zu ganz banalen Hilfen. Wir benutzen etwa eine Wärmebildkamera, mit der wir auch durch Objekte hindurch Feindaktivitäten ausmachen. Oder wir verstecken uns einfach unter einem Karton. Letzteres wird zum Running Gag der Serie und ist selbst noch im aktuellen Vertreter – *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* (2015) – vorhanden. Viele für das Schleich-Genre bestimmende Elemente existieren bereits in *Metal Gear Solid*. Aber nicht alle geplanten Features schaffen es ins Spiel. So gibt es beispielsweise erst in *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001) die Möglichkeit, ausgeschaltete Gegner zu verstecken.

Metal Gear Solid setzt Maßstäbe im Bereich der Schleich-Abenteuer und macht das Unter-Genre populär. Dem Millionen-Seller folgen zahlreiche weitere Titel im Metal Gear-Universum. Auch andere Entwickler nehmen sich *Metal Gear Solid* als Vorbild. Etwa Ubisoft, die mit *Splinter Cell* (2002) eine ebenfalls sehr erfolgreiche Serie starten.



GTA 3 (2001) zeigt, wie eine offene 3D-Spielumgebung gelingt, und ist damit bahnbrechend für viele andere Action-Adventures.

Grand Theft Auto 3 (2001/DMA Design, heute: Rockstar North)

Eine Welt ohne *GTA* – kann sich das überhaupt noch jemand vorstellen? Dabei fängt alles eher bescheiden an: Aufgrund der schwachen technischen Qualität von *Grand Theft Auto* (1997) bricht Publisher BMG Interactive (heute: Rockstar Games) die Entwicklung beinahe ab. Zudem offenbart sich in der Testphase ein grundlegendes spielerisches Problem: Der Gameplay-Kern besteht aus Verfolgungsjagden zwischen Verbrechern und Polizisten, doch keiner der Tester will die Cops spielen. Also werfen die Entwickler ihre ursprüngliche Spielidee von *Race'n'Chase* (wie es eigentlich heißen soll) über Bord und lassen die Spieler in die Rolle eines Kriminellen schlüpfen.

Zwar ist *Grand Theft Auto* kein rundum gelungenes Werk, dennoch kommt es bei den Spielern gut an – nicht zuletzt dank seiner offenen, jedoch noch zweidimensionalen Spielwelt. Mit *Grand Theft Auto 2* entsteht 1999 ein ähnlicher Titel wie sein Vorgänger: durchaus spaßig, aber nicht der ganz große Hit. Das ändert sich jedoch mit *Grand Theft Auto 3* (2001). Erstmals gibt es nicht nur bloß Story-Fetzen, sondern eine umfassende Rahmenhandlung. Thematisch bedient sich DMA Design bei Gangsterfilm-Klassikern. Besonders typisch für *GTA* und die Nachfolger: die satirische Hauptfigur und die pointierten, oft überzeichneten Charaktere.

Herzstück des Spiels ist jedoch die offene 3D-Spielwelt, die für den Spieler stets spannend bleibt. Wir können jederzeit den Hauptmissionen nachgehen, Nebenaufträge annehmen oder den Schauplatz Liberty City – angelehnt an New York – erforschen. Die Erkundung der Stadt macht Spaß, weil es immer wieder etwas zu entdecken gibt. Manchmal beobachten wir einfach nur Gebäude, das Geschehen auf der Straße oder Passanten. Oder aber wir stoßen auf eine der zahlreichen Nebenaktivitäten wie die Monsterstunts oder finden Sammelmissionen. Natürlich kann man auch einfach nur Bullshit machen! Etwa Passanten ausrauben oder wie ein Irrer durch Liberty City heizen. Damit nicht die totale Anarchie herrscht, bauen die Entwickler ein Korrektiv ein. Bei Gesetzesüberschreitungen machen KI-Cops Jagd auf uns. Kurzum: DMA Design zeigt, wie eine offene und motivierende 3D-Spielwelt auszusehen hat, und setzt damit Maßstäbe. *GTA* wird mit seinen großartigen Nachfolgern zu einer der erfolgreichsten Spielereihen überhaupt, die mit *GTA 5* (2013) auch einen starken Online-Modus erhält.

Assassin's Creed (2007/Ubisoft)

„Was für eine beeindruckende Spielwelt!" Dieser Gedanke geht vielen Spielern durch den Kopf, als sie sich in *Assassin's Creed* (2007) als Assassine Altaïr Ibn-La'Ahad ins virtuelle Heilige Land begeben. Mit einer unglaublichen Liebe zum Detail haben es die Entwickler von Ubisoft Montreal geschafft, eine authentisch wirkende, historische Kulisse zu erschaffen. Okay, völlig korrekt sind die Schauplätze nicht, aber solche Kleinigkeiten wie falsch designte Kuppeldächer fallen ohnehin nur Experten auf. Der Atmosphäre schadet es nicht, im Gegenteil: Es macht unglaublich viel Spaß, mit Altaïr Jerusalem, Damaskus und Akkon zu entdecken. Der besondere Höhepunkt dabei sind sicherlich die Kletterpartien auf die höchsten Gebäude und der anschließende Ausblick. Kaum ein anderes Spiel kann eine solch atemberaubenden Kulisse bieten.

Allerdings hat die auch einen Nachteil: Anders als in der *GTA*-Serie gibt es hier kaum etwas zu entdecken – die Spielwelt ist recht leer. Erst die folgenden Teile der Serie haben mal mehr, mal weniger spannende Nebentätigkeiten im Gepäck. Neben der großartigen Optik bietet *Assassin's Creed* einen starken Soundtrack, erstklassige Sprecher und eine motivierende Handlung rund um die Auseinandersetzung zwischen Templern und Assassinen, deren Fehde bis in die Gegenwart reicht.

Spielerisch kommt das Spiel massenkompatibel daher. Klettern, kämpfen und rätseln – all das gibt es hier in einer Art Light-Version. Wer die einfache Konter-Mechanik beim Schwertkampf erst einmal raus hat, der kann es locker mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Auch das fast automatisch ablaufende Klettern erfordert kein großes Geschick. Doch der Erfolg gibt Ubisoft Recht: *Assassin's Creed* wird zu einem millionenfachen Bestseller und einer bis heute präsenten Marke mit Nachfolgern, Ablegern, Büchern, Comics und einer – leider nur mäßig gelungenen – Verfilmung. ❑



Im Vergleich mit anderen Genre-Größen ist *Assassin's Creed* (2007) zwar nicht sonderlich anspruchsvoll, glänzt aber mit einer unglaublich stimmungsvollen Spielwelt.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Schon berufsbedingt bin ich begeistert von Digitalem und dem, was wir so vollmundig KI (künstliche Intelligenz) nennen. Ich nutze sie gerne und ausgiebig in verschiedensten Bereichen. Dennoch habe ich mir ein natürliches Misstrauen davor bewahrt.“

Hawking sagte über das Potenzial und die Vorteile von KI: „Der Erfolg bei der Schaffung einer effektiven KI könnte das größte Ereignis in der Geschichte unserer Zivilisation sein. Oder das Schlimmste. Wir wissen es einfach nicht.“ Die Schattenseiten von KI werden mir allerdings ebenso oft vor Augen geführt wie die unbestreitbaren Vorteile. Besonders fies wird es, wenn KI auf ND (natürliche Dummheit) trifft. Ein Bekannter schwärmte mir von seinem hochmodernen Auto vor. Der Bordcomputer überwacht und regelt dort alles. So könne er zum Beispiel voll beschleunigen, wenn der Wagen sich mit einer Spur auf der Straße und der anderen Spur auf unbefestigtem Untergrund befände. Wer einen Hauch Ahnung von Fahrphysik hat, käme gar nicht auf so eine schwachsinnige Idee. Dieselben Geistesriesen sind es vermutlich auch, die mit Karacho auf der Autobahn überholen im Vertrauen auf ihre digitalen Assistenzsysteme, obwohl ich wegen des Nebels kaum das Ende meiner Motorhaube sehe. Ich erlebe immer wieder, dass das Auto vermutlich mehr Denkleistung aufzubringen vermag als dessen Fahrer. Wer daran zweifelt, sollte an beliebiger Stelle das Einfädeln nach dem Reißverschlussverfahren beobachten – der einzige IQ-Test, den man in der Öffentlichkeit macht. Könnte man da durchfallen, gäbe es bedeutend weniger Staus!
Eine andere Paarung von KI und ND bietet das weit verbreitete Navi. Da ich Bekannte in den Untiefen der Fränkischen Schweiz öfters besuche, kann ich immer wieder bewundern, wie sich nicht nur Familienkutschen, sondern sogar ausgewachsene LKWs in ausweglose Situationen manövrieren, nur weil Google Maps hier einen Weg anzeigt. Ohne Navigationssoftware hätte ein Blick in die Wildnis genügt, um einen am Verlassen der Bundesstraße zu hindern. Dass dieser „Weg“, obwohl vorhanden, nur bei gutem Wetter befahrbar ist, hat sich halt noch nicht herumgegoogelt. Wenigstens freut es den anrainenden Bauern, welcher gegen geringen Obolus mit seinem rein analogen Traktor weiterhilft. So greift hier immer wieder in vollem Umfang Weinbergs zweites Gesetz, welches besagt: „Wenn Baumeister Gebäude bauten, so wie Programmierer Programme machen, dann würde der erste Specht, der vorbeikäme, die Zivilisation zerstören.“
Und obwohl durch Digitalisierung und KI kein einziges Auto wirklich intelligenter wurde, zumindest nicht im Normalfall und schon gar nicht mit einem minderbemittelten Fahrer, werden Assistenzsysteme gebaut und auch geordert, als würden die Dinger morgen verboten. ABS und EBS sind ja schon lange Standard und nun kamen halt noch Navi, Spurhalteassistent und Parkassistent dazu. In letzter Zeit fällt mir aber immer öfter auf, dass es da auch noch einen Arschlochassistenten (belegt automatisch zwei Parkplätze) geben muss.

Spamedy

„dauert nur 15 Sekunden.“

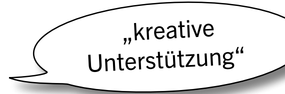
Kundennr. 49384,

Jemand aus Ihrem Freundeskreis (ansehen) läd Sie ein diese App zu kostenlos zu testen. Er schreibt: „Damit habe ich heute bereits 0,00 Euro verdient, völlig automatisch!“

Starten auch Sie durch, es dauert nur 15 Sekunden.

Wegen ihrer Ehrlichkeit ist diese Spam-Mail wirklich ein prächtiges Exemplar für diese Rubrik. Vielen Dank an Martin, der sie gefunden hat. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Platzproblem

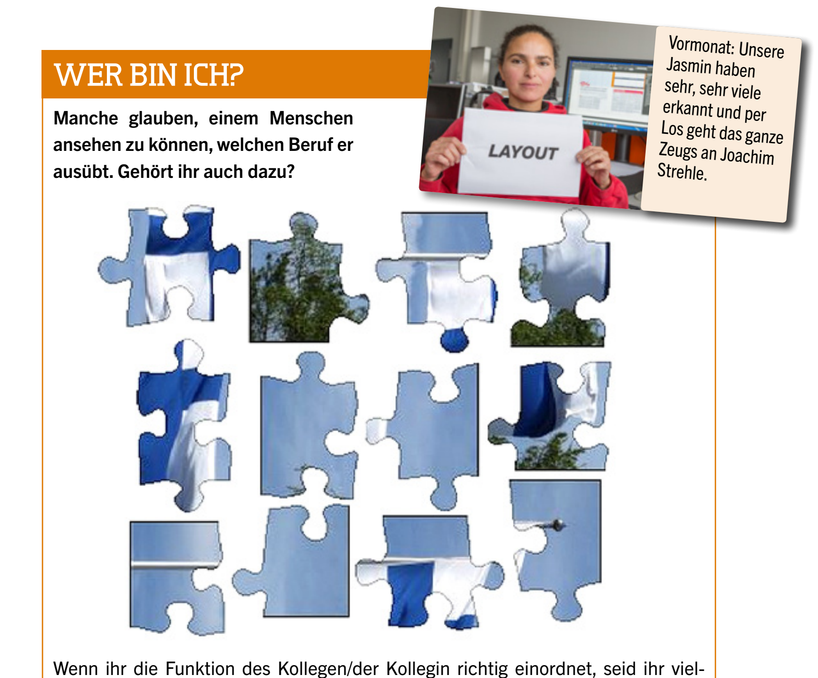


Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich habe ein Lagerproblem mit der PC Games. Ich besitze eine Sammlung aller Ausgaben Ihres Periodikums von 02/2008 bis zur aktuellen Zeitschrift. Das ergibt immerhin stolze 115 Ausgaben, die alle ihren Platz beanspruchen. Nun übersteigt der Raumbedarf den tatsächlichen Nut-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

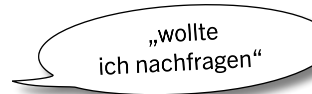
zen, was mich dazu veranlasst, Maßnahmen zu ergreifen, die für neuen Stauraum sorgen sollen. Nun bin ich nicht gewillt, ein neues Möbelstück für Ihre Monatsschrift anzuschaffen, geschweige denn bauliche Maßnahmen am Haus zu treffen, um die Aufstellung des Letzteren zu ermöglichen. Nun wäre die rationalste Methode die, alle Ausgaben, die ich nicht mehr fähig bin in den gegebenen Lagerraum hineinzuzwängen, jeweils beginnend mit der Ältesten dem Papiermüll zuzuführen. Jedoch zaudere ich bei dem Gedanken, die liebgewonnene Sammlung derart unwürdig zu entsorgen. Viel lieber würde ich sie einem würdigeren und nützlicheren Zweck zuführen, wobei die thermische Verwertung mir aufgrund der Menge an Tinte, die Ihrem Produkt anhaftet, auch missfällt. Der Gedanke, sie im Garten beizusetzen, scheint mir allerdings auch sonderbar und unangemessen. Dämmmaterial wird meinerseits momentan nicht benötigt. Nun fehlen mir weitere Ideen zur Beseitigung des Problems, weshalb ich auf Ihre kreative Unterstützung hoffe.

Mit freundlichen Grüßen:
Dominik Sumkötter

Spontan fallen mir da mehrere Lösungen ein. Man könnte aus den Coverseiten eine Tapete machen, welche dem Spielzimmer – oder jedem anderen Raum – einen ganz besonderen Look verleiht. Aber Sie wollen die Hefte ja nicht zerstören. Den Fußboden damit auszulegen und dann alles mit Plexiglas abzudecken ist sehr aufwendig, kostenintensiv und setzt eine gewisse Mindestanzahl an bewohnten Quadratmetern voraus. Tatsächlich hat etwas Ähnliches aber einer meiner Bekannten gemacht. Bei ihm befindet sich die elektrische Eisenbahn unter (!) dem Wohnzimmerfußboden. Die nötigen Einstiegspunkte wurden geschickt unter Sofa, Tisch und Schrank verborgen, die nötigen Stützen als „Berge“ getarnt. Das Betreten des Raumes mit Schuhen wird mit hysterischem Geschrei und Androhung roher körperlicher Gewalt quittiert. Der finanzielle Aufwand lag jedoch so hoch wie das Auge des Elefanten, wie ein indisches Sprichwort sagt. Ich persönlich praktiziere da eine sehr viel einfachere Lösung. Ich staple die Hefte einfach bis zur gewünschten Höhe, fixiere sie mit Kabelbindern, welche es auch in transparent gibt, lege ein passendes Kissen darauf und freue mich über einen stylishen Hocker. Ich überlege ernsthaft, dieses System auszuweiten und viele dieser „Hocker“ zusammenzufassen zu einem kompletten Thron. Der „Throne of Games“ wäre sicher ein Schmuckstück für jedes Haus.

Damit erschöpfen sich, zumindest für den Moment, meine Ideen. Vielleicht sind die Leser da ja kreativer.

Anschaulich



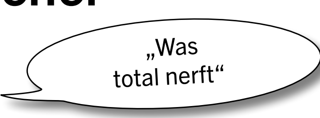
Guten Tag,

da ich probleme mit meinem Tablet und zum Anschauen des heft habe, wollte ich nachfragen, ob ich dieses als PDF bekommen kann?

Mit freundlichem Gruß: Heckert

Hallo Herr Heckert, wenn Sie das Heft über uns erworben haben, loggen Sie sich dazu bitte auf shop.computec.de ein. Dort können Sie sich die PDF-Datei in Ihrem persönlichen „Mein Konto“-Bereich unter „Meine digitalen Produkte“ jederzeit herunterladen.
Mit freundlichen Grüßen: R. Rosshirt

Anschaulicher



Hallo,

Danke für die schnelle Antwort. Ich habe kein Heft über die besargte Adresse bestellt. Heft 11 habe ich im Handel gekauft und Heft 12 ist umsonst auf ihrer App lesbar. Da ich probleme mit der App und meinen Tablet habe (Seitenwechsel dauert immer. Was total nerft.) Bitte ich um die PDF von heft 12.

Gruß Heckert

Auch hallo, falls es nicht aufgefallen sein sollte: Das kostenlose Lesen endet nach wenigen Seiten, was man „Leseprobe“ nennt. Danach muss das Heft, auch in der App, erworben werden. Wenn Sie sich konzentrieren, werden Sie vielleicht einsehen, dass kein Verlag existieren kann, welcher den Inhalt seiner Hefte via App oder PDF kostenlos verteilt. Da ich Wert darauf lege, dass dieser Verlag auch künftig dafür Sorge trägt, dass ich meine Miete bezahlen kann, kann ich Ihrer Bitte um kostenfreie Zuteilung der PC Games leider nicht entsprechen. Netter Versuch …
Gruß: Rosshirt

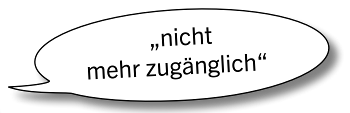
ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Schwebender Globus

Ein Globus ist ein alter Hut. Selbst ein schwebender Globus ist nichts Neues. Dieser hier ist allerdings anders, denn er benötigt keinerlei Haltebügel, sondern schwebt wirklich frei ca. 1,5 cm über seinem Sockel und rotiert dabei sanft, was etwas ungemein Entspannendes an sich hat. Und da die Weltkugel mit einem Durchmesser von über zehn Zentimetern auch nicht gerade winzig ist, sieht das schon ziemlich eindrucksvoll aus.
www.getdigital.de


Bildquelle: www.getdigital.de

Code



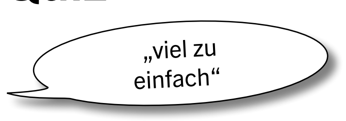
Hallo Herr Rosshirt,

sie haben mir den Code, der aus meiner PC Games heraus gerissen wurde, zum Glück ersetzt. Danke der code hat funktioniert. Ich empfehle ihnen rubel codes rein zu machen diese sind dann nicht mehr zugänglich oder das ganze mit engerer kooparatieve mit wg so zu machen das wenn der code unrechtlich eingelöst wurde das der acc gesperrt wird

P.s. ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe
Roman Dornhof

Leider lässt es sich nicht ganz verhindern, dass Menschen mit krimineller Energie sich die Codekarte aneignen, ohne das Heft zu kaufen. Ihre Idee mit dem „Rubbellos“ erscheint jedoch nur bei einer oberflächlichen Betrachtung als gute Lösung. Dies wäre mit einem Kostenfaktor verbunden, welcher durch den normalen Verkaufspreis nicht gedeckt wäre. Und wer eine Karte aus einem Heft klaut, würde auch die Seite mit dem Rubbelfeld herausreißen, fürchte ich. Falls wir hier eine bezahlbare, realistische Lösung übersehen haben sollten, würde ich um Benachrichtigung bitten.

Quiz



Hallo Rainer,

die gesuchte Person aus dem letzten Quiz ist Jasmin, die als Layouterin bei euch arbeitet. Diesmal hast du es uns aber wirklich viel zu einfach gemacht. Lass dir doch mal etwas Schwereres einfallen!

Viele Grüße von Dieter Span

Ja, das letzte Quiz war wirklich sehr, sehr einfach zu lösen, da unsere Jasmin ja in der Jubiläumsausgabe erst vorgestellt wurde. Dies war auch durchaus beabsichtigt, da jede Menge alter Plunder meinen Schreibtisch belegte und dringend Aufräumarbeiten angesagt waren. Aber kommen wir zum Kern deiner E-Mail. Wegen deines Einwandes habe ich das Quiz diesmal deutlich schwerer gestaltet, obwohl ich mir sicher bin, dass etliche Schlauberger mühelos auf die Lösung kommen werden. Und nun meine Frage in die Runde: Ist das Quiz im Normalfall zu einfach? Soll ich es euch schwerer machen? Oder viel schwerer? Ich lauere auf eure Antworten.

Werbung

„Ich finde das witzig“

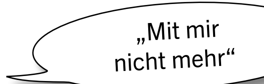
Hallo Rainer,

hast du dir in der Jubiläumsausgabe auf Seite 97 die Werbung von Cooler Master angeschaut? Da gratulieren sie irgendwie dem falschem Magazin. Ich finde das witzig. Haben das noch mehr Leser bemerkt?

Viele Grüße: Sven

Ja, man kann schon sagen, dass dies noch mehr Leser bemerkt haben, und in meinem Bekanntenkreis ist diese Werbung fast schon ein Running Gag. Ich persönlich sehe das aber recht unverkrampft. Wir sind nicht für den Inhalt der Werbung verantwortlich. Sie wird von der jeweiligen Firma gestaltet und wir drucken sie gegen Geld ab. Da der Auftraggeber zahlt, bestimmt er auch, was dort steht. Ich denke, dass das unsere Geschäftsleitung ähnlich sieht. Und ich gönne es unserem Mitbewerber auch von ganzem Herzen. Endlich mal eine Werbung für ihn, die auch von vielen gelesen wird – und noch dazu kostenlos. Die Jungs dort können jede Hilfe gebrauchen.

Fortsetzungsroman 1A



Hallo!

Ich werde in Zukunft keine Zeitschrift von PC Games kaufen. Man hat nur Ärger mit der Installation. Die letzten 3 Spiele konnte man nicht richtig installieren und nun habe ich mir die letzte PC Games gekauft und mir wird angesagt inkorrekter Produktionsschlüssel. So geht es immer mit ihren Spielen. So etwas nenne ich verarschen

Vielen Dank. Mit mir nicht mehr

Uwe Bendzko

Hallo Herr Bendzko, leider haben Sie nicht erwähnt, woran genau die Installation der Spiele scheiterte. Ohne genaue Fehlermeldung können wir Ihnen natürlich auch schwer Hilfestellung geben. Die Fehlermeldung „doppelter Produktionsschlüssel“ ist jedenfalls keine Fehlermeldung, welche von unserer Seite beim Umwandeln eines Codes ausgegeben wird. Wo wurde besagter Code eingegeben? Bitte senden Sie uns diesen Code zu, damit wir nachprüfen können, was damit schiefging.

Fortsetzungsroman 1B



Ich will von ihnen keine Hilfe. Ich habe genug Geld für ihre Zeitschriften ausgegeben und nichts dafür bekommen und das mache ich jetzt nicht mehr.

Vielen Dank Uwe Bendzko

Schon klar. Sie wollen nur meckern – kein Problem gelöst bekommen. So etwas nenne ICH „verarschen“. Ich wette um eine Familienpizza, dass wieder einmal das Problem zwischen Stuhllehne und Monitor zu suchen ist. Lieber wirft man Geld zum Fenster hinaus als aufs Meckern zu verzichten. Noch dazu, weil man da ja auch noch so schön in den Foren Gift und Galle spucken kann wegen des unterirdischen Services bei dieser Firma.

Fortsetzungsroman 2A



Vollversion aus dem letzten Heft geht nicht.

Lehmann

Hallo Herr/Frau Lehmann, da Sie mir keinerlei Details verraten haben, könnte ich da auch nur blind raten, was aber nicht sonderlich sinnvoll wäre. Was genau geht denn nun schief? Sie werden sicherlich einsehen, dass eine Ferndiagnose, die an sich ja schon ein sehr schweres Unterfangen ist, ohne genaue Fehlermeldung unmöglich wird. „Geht nicht“ ist eine zu allgemein gehaltene Umschreibung und kann ihren Ursprung in allem Möglichen haben. Ein paar Details müssten Sie mir schon verraten. Rosshirt

Fortsetzungsroman 2B

„schwer zu verstehen“

Geht nicht bedeutet, dass es halt nicht funktioniert! Was ist da so schwer zu verstehen?

Lehmann

Hallo Herr/Frau Lehmnann ach so, das hätten Sie ja auch gleich sagen können. Wenn es nicht funktioniert, liegt es daran, dass irgendetwas irgendwie schief gelaufen ist. Ich hoffe, dass ich Ihnen weiter helfen konnte. Rosshirt

Fortsetzungsroman 2C



Was soll den ihre antwort? Ich lass mich von ihnen doch nicht verarschen.

Lehmann

Vielen Dank für Ihre letzte E-Mail. Ein echter Klassiker! So, liebe Leser – jetzt rufen wir alle ganz laut im Chor, damit es auch Lehmann hört: „Wer hat denn damit angefangen?“

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Rico war in Hongkong,



Josef meldete sich aus Kroatien



... und Thomas aus Sri Lanka.

Rossis Speisekammer

Heute: Kleine Lümmel



Wir brauchen:

- pro Lümmel eine Brezel zum Aufbacken
- 1 EL Fleischsalat
- 2 Handvoll geriebenen Käse (ich nehme immer Emmentaler, aber auch Gouda schmeckt gut)

Kleine Lümmel sind ein prima Snack für den kleinen Hunger. Aber auch als Beilage zu einem Salat machen sie sich gut. Ich habe zwar die Zutaten auf einen Lümmel bezogen, aber mir ist nicht bekannt, dass jemand nur einen gegessen hätte! Dabei sind sie extrem einfach zu machen und verursachen kaum Arbeit.

Wir nehmen die Aufback-Brezel und legen sie auf ein Backblech, welches wir vorher mit Backpapier ausgeschlagen haben. Eine Handvoll geriebenen Käse verteilen wir in der Mitte der Brezel. Auf den Käse (nicht auf die Brezel – sonst wird es arg matschig) kommt der Fleischsalat. Damit der Lümmel Pfiff hat, würzen wir mit Salz und Pfeffer nach. Auch etwas Chilipulver kann hier nicht schaden. Das alles bedecken wir jetzt mit der zweiten Portion Käse. Falls vorhanden, noch etwas klein geschnittenen Schnittlauch dazu, wobei es relativ egal ist, ob es sich um getrockneten oder frischen handelt. Nun nur noch in den Ofen damit und nach Anleitung auf der Verpackung backen. Fertig.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 12/2007

Von: Steffen Rothhaupt & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



► In dieser Ausgabe mangelte es uns wahrlich nicht an Themen. Trotzdem überraschend: *Left4Dead* kam auf der Titelseite überhaupt gar nicht zur Sprache.

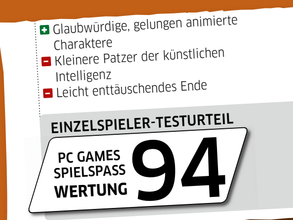
Dieses zähe Monster brachte unseren Tester Robert ganz schön ins Schwitzen.

Epischer Ego-Shooter

Ein Spiel aus Deutschland setzt neue Maßstäbe

Einen gleich acht Seiten umfassenden Test bekam der von Crytek entwickelte Shooter *Crysis* und er liest sich wie ein Loblied auf dieses Spiel. Eine bis dato unerreichte Punktzahl von 94 Punkten vergab die Redaktion in Sachen Spielspaß – unser Shooter-Experte Robert kam nicht mehr aus dem Schwärmen heraus. Für ihn waren „Grafik, Story, Gameplay, Sound und Leveldesign wie aus einem Guss". Er verglich *Crysis* sogar mit einem gelungenen Actionfilm im Kino. Auch Kollege Sebastian Weber war begeistert, das Spiel übertraf gar seine kühnsten Träume. Am Ende ging er so weit, dass er *Crysis* als „den besten Shooter seit *Half-Life 2*" betitelte. Um die sagenhafte Grafik ausreichend zu würdigen, wurden in Ausgabe 12/07 die fünf schönsten Schauplätze des Spiels gezeigt. Wir müssen sagen: Diese sind auch zehn Jahre später noch ein wahrer Augenschmaus! Vor allem das volle Grün des Dschungels sticht heraus. Die damalige Testversion kam übrigens mit zwei Wochen Verspätung in unserer Redaktion an, da Crytek und Publisher Electronic Arts unterschiedliche Vorstellungen darüber hatten, wie man Shooter in der Fachpresse bespricht – nicht schön!

Auch die Nachfolger *Crysis 2* (2011) und *Crysis 3* (2013) erhielten durchweg gute bis sehr gute Wertungen, wobei der zweite Teil insgesamt etwas besser abschnitt. Ob es jemals einen vierten Teil geben wird, steht allerdings in den Sternen. Zwar gibt es keine klaren Aussagen, dass die Spielreihe eingestellt wurde, doch ebenso gab es bislang keine Anzeichen dafür, dass man die Serie fortsetzen möchte. Entwickler Crytek schloss im Dezember 2016 in Folge finanzieller Schwierigkeiten mehrere Studios und ist momentan nur noch in Frankfurt, Kiew und Istanbul vertreten. Wir würden uns aber schon ein wenig wundern, wenn es Crytek in Zeiten seiner finanziellen Nöte nicht versuchen würde, mit der erfolgreichsten Shooter-Serie aus Deutschland ein wenig Geld in die Kassen zu bringen.



+ Glaubwürdige, gelungen animierte Charaktere
− Kleinere Patzer der künstlichen Intelligenz
− Leicht enttäuschendes Ende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 94

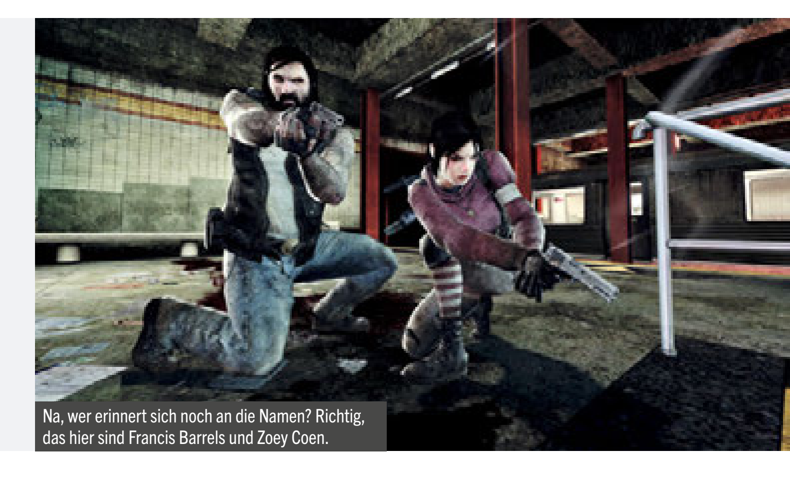


Mit der Tarnfähigkeit konnten wir unseren Gegnern in *Crysis* gefährlich nahekommen.

Zu blutig für Deutschland

Mehrspieler-Shooter musste Gewaltgrad runtersetzen

Valve hat wieder mal überrascht. Obwohl wir ursprünglich aufgrund der *Orange Box* (siehe Rückblick der letzten Ausgabe) nach Seattle eingeladen wurden, durften wir dort zusätzlich den neuen Zombieshooter *Left4Dead* anspielen. Und er gefiel: Die adrenalingeladene Zombiejagd machte uns ordentlich Laune! Unser Shooter-Experte Robert war auch hin und weg. Vor allem gefiel ihm, dass das Spiel die Stimmung eines Zombiestreifens authentisch wiedergab. Allerdings verriet uns Publisher Electronic Arts schon zu dem Zeitpunkt, dass das Spiel in seiner ursprünglichen Fassung nicht auf den deutschen Markt kommt. Der Gewaltgrad wurde schrittweise abgeschwächt, um überhaupt eine Freigabe zu erhalten.



Na, wer erinnert sich noch an die Namen? Richtig, das hier sind Francis Barrels und Zoey Coen.

Assassinen unter sich

IO Interactive lud sieben Leser zum Sneak Peek ein

Willi, Tobias, Christian, Angela, Andreas, Oliver und Bernd waren die sieben Glücklichen, die das neue Spiel der *Hitman*-Macher bei uns in der Redaktion testen durften. Sie bewerteten *Kane & Lynch: Dead Men* rundum gut. In drei der sechs Kategorien wie Grafik oder Sound wurden die Erwartungen erfüllt, in den übrigen, darunter etwa die Atmosphäre, sogar übertroffen. Am meisten gefielen die überraschende Handlung, die abwechslungsreichen Missionen und die Mehrspielervariante, obwohl diese nur einen einzigen Modus bot. „Ein innovativer Mehrspieler-Modus ist mir persönlich auch lieber als zehn aufgewärmte", kommentierte Leser Bernd Klein diese Thematik. Da können wir uns nur anschließen! Bei all dem Lob stellte sich nur die Frage: Gab es auch Kritikpunkte? Ja, aber nicht allzu viele. Tobias Ziegler wünschte sich ein wenig mehr taktische Komponente, während Willi Busse freies Speichern wie bei *Hitman* vermisste. Unsere exklusiven PC Games Sneak Peeks gibt es übrigens immer noch. In dieser Ausgabe findet ihr zum Beispiel unseren Bericht von *Railway Empire*, welches drei Leser bei Kalypso in Worms testen durften. Wenn ihr regelmäßig auf unserer Website vorbeischaut und euch rechtzeitig bewerbt, seid ihr das nächste Mal vielleicht auch dabei!



Man sieht ihnen die Freude förmlich an: Die sieben Leser-Tester von *Kane & Lynch: Dead Men*.



Wenn das mal nicht toll aussieht! Der malerische Nachthimmel inklusive etwas Blitz-Kanonen-Geballer.

Noch besser als *Diablo*?

Action-Rollenspiel mit gemischten Kritiken

Die Messlatte für *Hellgate: London* lag wahrlich hoch. So gut wie die damalige Action-RPG-Referenz *Diablo 2* sollte das Spiel der Ex-Blizzard-Entwickler sein und irgendwie auch dessen inoffizieller Nachfolger werden – jedenfalls im Geiste. Am Ende war man davon aber ein ganzes Stück entfernt. Deswegen fielen die persönlichen Bewertungen von unserem Redakteur Felix Schütz und dem Praktikanten Benjamin Kratsch auch relativ durchwachsen aus. Felix' größter Kritikpunkt war die Atmosphäre des Spiels, obwohl die Story grundsätzlich zu gefallen wusste. Seiner Meinung nach „konzentrierte man sich nur auf das Nötigste: tolle Klassen, knallige Kämpfe, süchtig machende Item-Hatz." Ebenso empfand Benjamin und suchte in *Hellgate* „vergeblich nach stimmungsvollen Highlights". Obendrein minderten einige Bugs das Spielgefühl. Trotzdem waren unsere Experten der Meinung, dass *Hellgate* eine hohe Wiederspielbarkeit besitzt. Dafür sorgten unzählige Gegenstände, die es zu sammeln galt, und mit denen man anschließend den eigenen Charakter verbesserte. Den Mehrspielermodus konnten wir übrigens in der Ausgabe 12/07 noch nicht testen. Stattdessen haben wir die Multiplayer-Wertung auf pcgames.de nachgereicht. Am Ende haben wir uns nicht gewundert: Die Mehrspielerpartien schnitten sogar etwas schlechter als die Einzelspielervariante ab, da hier auch noch mehrere kostenpflichtige Inhalte negativ ins Gewicht fielen. Schade, da hätte man deutlich mehr aus der vielversprechenden Materie machen können!

Endlich Licht am Ende des Tunnels

Unsere Vorschau zu *Dragon Rising* sorgte für Vorfreude.

Ratet mal, was jetzt kommt! Richtig, wieder ein Shooter. Dieser hatte es aber erneut in sich. Der heiß geliebte Taktik-Shooter *Operation Flashpoint* bekam mit *Dragon Rising* endlich einen Nachfolger. Sechs Jahre nach dem Hauptspiel und circa fünf Jahre nach den beiden Erweiterungen warfen wir einen Blick auf das, was uns in *Operation Flashpoint 2* erwartete. Neuer Schauplatz war die fiktive Insel Skira, die nördlich von Japan nahe der russischen Küste und damit direkt im Spannungsfeld der beiden Nationen lag. Wir schlüpften aber in die Rolle eines US-Marines, der mit ein paar Kameraden auf dem Eiland stationiert war, und nicht weniger als eine globale Katastrophe zu verhindern hatte. Soviel zur Handlung. Die Spielwelt umfasste eine Fläche von kolossalen 220 Quadratkilometern mit jeder Menge verschiedener Abschnitte. Täler, Berge, Küsten, Städte, Industrieanlagen und Dörfer sollten nach Meinung der Entwickler für die nötige Abwechslung sorgen. Auch was Waffen angeht, wurde sich intensiv um viel Realismus bemüht. Militärberater arbeiteten mit Codemasters zusammen, um die Waffen möglichst akkurat nachzubilden. Dies führte dazu, dass man mit über 50 Schießeisen inklusive unterschiedlicher Aufsätze und Munitionsarten geplant hatte. Wegen der versprochenen Abwechslung und Realitätsnähe war auch Sebastian Webers Ersteindruck sehr positiv. Zu bedenken gab unser damaliger Redakteur jedoch, dass es noch kein bewegtes Material zu sehen gab. Zusätzlich zu unseren Ersteindrücken hatten wir die *Operation Flashpoint*-Vorschau mit den Wünschen der Community zum neuen Spiel versehen. Da der Vorgänger *Cold War Crisis* vollends überzeugte, hoffte die Mehrheit auf ein Anknüpfen daran. So schlug auch User „Spassbremse" in die gleiche Kerbe, indem er sich „*Operation Flashpoint* in zeitgemäßer Neuauflage mit nur behutsamen Änderungen" wünschte. Was unsere Community und wir damals noch nicht wussten: Der angekündigte Release für Ende 2008 wurde um ein Jahr nach hinten verschoben. Im Oktober 2009 war es letztendlich erst so weit.



Die authentische Darstellung der Charaktere brachte viel Lob mit sich.

Die strategischen Elemente standen an erster Stelle, etwa hier das gegenseitige Deckunggeben.

Alle Teilnehmer des *Race Room*-Finales werden von Moderator Schölermann verabschiedet.

Gamesworld Rookie Competition

Von: Christian Dörre

In Kooperation mit Mercedes AMG gaben wir sechs *Race Room*-Rookies die Chance auf eine Renn-Taxi-Fahrt.

Unsere Sneak Peeks, bei denen wir Leser einladen, um die neuesten Spiele bereits vor dem Release ausführlich anzuzocken, sind mittlerweile bekannt. Diesmal ließen wir uns jedoch etwas ganz Besonderes einfallen. In Kooperation mit Mercedes AMG und der Free2Play-Rennsimulation *Race Room Racing Experience* veranstalteten wir die Gamesworld Rookie Competition. Unsere sechs Finalisten durften sich im Rahmen des DTM-Finales am Hockenheimring mit den sechs besten Fahrern der *Race Room*-E-Racing-Saison sowie sechs DTM-Fahrern messen. Alle Rookies durften ohnehin schon das gesamte Rennwochenende mit sämtlichen Rennen erleben, doch der Sieger des *Race Room*-Rennens konnte sogar eine Fahrt im Renn-Taxi über den Hockenheimring gewinnen. Für Motivation war also gesorgt.

Außerhalb der Konkurrenz

Während sich die anderen *Race Room*-Fahrer über eine gesamte Saison hinweg mit guten Leistungen für das Finale qualifizieren mussten, waren unsere Rookies echte Quereinsteiger. Unser Wettbewerb bestand aus einem Qualifying am Hockenheimring. Die sechs Fahrer mit den besten Zeiten wurden schließlich von uns und Mercedes AMG für das Rennwochenende sowie das große Finale der *Race Room*-Saison eingeladen. Der Fairness halber fuhren unsere Rookies deshalb auch – genau wie die teilnehmenden DTM-Fahrer – außer Konkurrenz. Das heißt, sie konnten den *Race Room*-Veteranen nicht die Preise wegschnappen. Der Preis unserer Rookie Competition war mit einer Renn-Taxi-Fahrt über den Ring aber natürlich Motivation genug. Für den Preis reisten unsere Teilnehmer dann auch aus verschiedenen Ecken Deutschlands an. Der 35-jährige Sascha Gemeinhard kam aus dem schönen Stuttgart, während Sergij Frühauf (27, Leipzig) sowie Markus Schönfelder (18, Dresden) aus dem Osten Deutschlands anreisten. Die Erwartungen unserer Rookies gin-



Kommentatoren sorgten für echte Wettbewerbsatmosphäre und analysierten das Renngeschehen.



Für das Finale stellte Mercedes AMG 18 Racing-Seats zur Verfügung. Gleiches Equipment für alle.

gen dabei auch zum Teil weit auseinander. Während sich Markus als Vierter für das Finale qualifizierte und sich einfach nur freute, dabei zu sein und obendrein gegen echte DTM-Fahrer anzutreten, rechnete sich der aus der Nähe von Bielefeld kommende Daniel Schön aufgrund seines ersten Platzes im Qualifying größere Chancen auf den Sieg aus. Komplettiert wurde unser Teilnehmerfeld von Philip Matzick aus der Nähe von Bamberg, der laut eigener Aussage gar nicht damit gerechnet hatte, sich zu qualifizieren, sowie dem 18-jährigen Moritz Löhner aus der Region Nürnberg, der später für die Überraschung des Abends sorgen sollte.



Moritz Löhner wurde sensationell Dritter und gewann damit unsere Rookie Competition.

Eine ganz enge Kiste

Als wäre der Ort des Finales mit dem Hockenheimring nicht schon atmosphärisch genug, ließ sich Gastgeber Mercedes auch bei der Präsentation des Wettbewerbs nicht lumpen. Der Event fand in der Mercedes AMG VIP Hospitality statt, wo 18 qualitativ hochwertige Racing-Seats für die Teilnehmer aufgestellt waren. Moderiert wurde die Veranstaltung vom *taff*- und *The Voice of Germany*-Moderator Thore Schölermann, der souverän und sympathisch durch den Abend führte. Zudem wurden sogar zwei Kommentatoren engagiert, die das Geschehen live besprachen und fachgerecht analysierten.

Nach einer Trainingsrunde auf dem Hockenheimring startete auch schon das Rennen und schnell war abzusehen, dass es unsere Rookies durchaus mit der Konkurrenz aufnehmen konnten. Teilnehmer Sergij wurde von dem raschen Rennstart etwas überrumpelt und schaffte es nicht mehr rechtzeitig, sein Headset aufzusetzen. Gleichzeitiges Fahren und verzweifeltes Zerren am Kopfhörer sorgten für einen schwierigen Start, doch er holte schnell auf und machte ein paar Plätze gut. Überhaupt schlugen sich unsere Rookies richtig gut, ließen die DTM-Fahrer größtenteils hinter sich und kämpften mit den besten *Race Room*-Fahrern der Saison um die Plätze. Die größte Überraschung des Abends war aber ganz klar unser Rookie Moritz Löhner, der sich mit einem der *Race Room*-Profis ein spannendes Duell um den dritten Platz lieferte. Lange Zeit ging es hin und her. Positionswechsel folgte auf Positionswechsel, doch in der letzten Runde gelang es Moritz, sich von seinem Verfolger abzusetzen, und er machte den dritten Platz klar. Sämtliche Rookies sowie alle DTM-Fahrer und vier der besten *Race Room*-Fahrer der Welt hatte der junge Franke hinter sich gelassen. Eine Leistung, die man gar nicht genug würdigen kann. Nach dem Rennen wurde unser Rookie dementsprechend mit Glückwünschen überhäuft. Selbst die DTM-Fahrer kamen herüber, um der Überraschung des Abends die Hand zu schütteln. Man braucht wohl nicht zu erwähnen, dass Moritz bei der Siegerehrung überglücklich war und mit einem breiten Grinsen seinen riesigen Gutschein für die Renn-Taxi-Fahrt entgegennahm. Unser Sieger verriet uns hinterher, dass er sich schon extrem auf den nächsten Tag freue. „Man sieht ja immer an den Rennwochenenden, wie die Leute in so ein Renn-Taxi einsteigen und mitfahren und man denkt sich: Das würde ich auch gerne mal machen. Jetzt diese Möglichkeit zu haben, ist einfach phänomenal.“ Doch auch unsere anderen Rookies ließen die Köpfe nicht hängen und gönnten dem Sieger seinen Triumph. Beim Essen nach dem Rennen wurde viel gelacht, sich angeregt unterhalten und auch die eine oder andere Handynummer ausgetauscht. Warum sollte man auch Trübsal blasen? Schließlich hat die Veranstaltung Spaß gemacht und jeder freute sich auf die anstehenden Rennen der nächsten zwei Tage. Während Philip, Sascha, Sergij, Daniel und Markus an den darauf folgenden zwei Tagen Spaß auf der Tribüne hatten, wurde Sieger Moritz in einen Racing-Overall gepackt und mit Höchstgeschwindigkeit über den Hockenheimring chauffiert. Dass er dieses einmalige Erlebnis wohl wirklich niemals vergessen wird, sieht man eindeutig an den Video-Aufnahmen aus dem Cockpit, die uns Mercedes zur Verfügung stellte. Ausschnitte davon findet ihr natürlich in unserem Beitrag zur Gamesworld Rookie Competition auf der DVD. ❏


Alle Teilnehmer fuhren hochkonzentriert. Die Renn-Taxi-Fahrt sorgte für reichlich Motivation.



Unser siegreicher Rookie genießt seinen Gewinn. Herzlichen Glückwunsch, Moritz!



Muss die Hardware echt bunt blinken?

Frank Stöwer

Die RGB-Beleuchtung, also Lichtspielereien mit 16,8 Millionen Farben, ist einer der großen Trends des vergangenen Hardware-Jahres. Bedenkt man, dass uns die Hersteller 2017 auch CPUs wie AMDs Ryzen oder Intels Coffee Lake sowie Render-Boliden wie die GTX 1070/1080 Ti oder RX Vega 64 präsentierten, klingt es schon verwunderlich, dass sich RGB-Licht zum wichtigen Marketing-Feature gemausert hat. Was mit mechanischen Tastaturen respektive mit Cherrys MX-RGB-Tastenschalter sowie die Farbe wechselnden Logos und Scrollrädern bei Mäusen begann, hat sich über Lüfter, RGB-LED-Streifen oder anderen Elemente für PC-Gehäuse bis hin zu bunt beleuchteten Grafikkarten, Mainboards, ja sogar RAM-Riegeln entwickelt. Der neueste Clou: USB-Soundkarten mit RGB-beleuchteten Kabeln. Natürlich hinterfrage ich bei jedem Trend Sinn und Nutzen – im Falle RGB-beleuchteter Hardware finde ich beides nicht. Mit Ausnahme des Keyboards, bei dem in dunkler Umgebung auch die einfarbige Tastenschalterbeleuchtung reichen würde, ist der Einsatz des RGB-Lichts fragwürdig, wenn nicht sogar lächerlich. Wem nützt die bunte Lichtshow von GPU, Hauptplatine und Speicher, wenn das Gehäuse gar nicht über ein Sichtfenster im Seitenteil verfügt? Wahrscheinlich niemandem.



Keyboard-Kaufberatung

Seite 122 Eine Tastatur mit definierten Tastendrücken darf an keinem Spiele-PC fehlen. Wir zeigen, worauf es beim Kauf ankommt.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 741,-

Seite: 118



MITTELKLASSE-PC

€ 1.302,-

Seite: 119



HIGH-END-PC

€ 2.055,-

Seite: 120

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

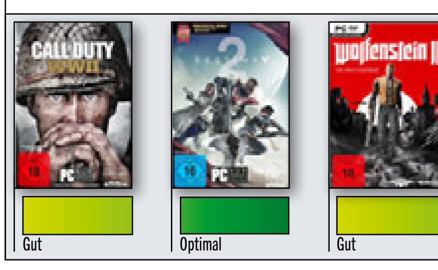
€ 741,-



Der R3 1300X verfügt über ausreichend Leistung für unseren Einsteiger-PC. Für das flüssige Spielen in 1080p mit 60 Fps reicht der 3-GB-Speicher der GTX 1060 oft nicht.

FULL-HD MIT 60 FPS IST MÖGLICH

- Reduziert ihr Textur- und Schattendetails, könnt ihr *Call of Duty: WW2* mit konstant 60 Fps spielen.
- *Destiny 2* läuft dank GTX 1060/3G in 1080p mit 60 Fps. Für 1440p müsst ihr Details reduzieren.
- *Wolfenstein 2* benötigt für 60 Fps in 1.920 ×1.080 die Reduktion von Schatten- und Texturdetails.



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Sharkoon BW-9000 (Kunststoff-Seitenfenster, 2 × 140-mm-/1× 120-mm-Lüfter mitgel.)/**48 Euro**
Netzteil: XFX TS 550 Gold, 80+ Gold (**65 Euro**)
Laufwerk: LG Electronics GH24NSD1, DVD-RW (**10 Euro**)

CPU



Hersteller/Modell: AMD R3 1300X + Wraith Stealth
Kerne/Taktung: 4c/4t/3,4 GHz (Turbo: 3,8 GHz)
Preis: 120 Euro

ALTERNATIVE

Der **Core i3-7300** ist mit **137 Euro** (inklusive **Boxed Kühler**) nicht nur teuer als der **R3 1300X**, er ist auch in Spielen etwas langsamer als **AMDs Vierkerner**. Wer über mehr Budget verfügt, sollte auch dem **R5 1400 (4c/8t/3,2 GHz, Turbo: 3,4 GHz)** für **145 Euro** den Vorzug vor dem **Intel Core i3 7400 (4c/4c/3,0 GHz, Turbo: 3,5)** für **159 Euro** geben.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: Zotac GeForce GTX 1060 Mini
Chip-/Speichertakt: 1.506 (1.708 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: 3 Gigabyte GDDR5/**192 Euro**

ALTERNATIVE

Die Verfügbarkeit der für das **Mining** von **Kryptowährungen** benutzten **Radeon RX 470/570** hat sich verbessert, doch die Preise bleiben zu hoch. Die **Asus RX 570 Strix OC** beispielsweise liegt im November 2017 bei **260 Euro.** Die empfohlene **Zotac GeForce GTX 1060 Mini** verfügt nur über **3 GB** Speicher, bietet aber eine sehr gute Leistung für ihren Preis.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: Asrock AB350M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (1), 2.0 (1), x1 2.0 (1) m.2 (1)/**72 Euro**

ALTERNATIVE

AM4-Platinen mit **X370**-Chipsatz kosten mehr als die **B350-Modelle**. Wer eine **X370-Platine** wählt, zahlt für ein Board wie das **Asrock X370 Killer SLI 128 Euro**. Kommt eine **Intel-CPU** in euren Rechner, benötigt ihr ein **Sockel-1151-Modell** wie das **Asus Maximus VIII Ranger** (**129 Euro**).

RAM



Hersteller/Modell: Crucial Ballistix Tactical BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU
Kapazität/Standard: 2 x 4 Gigabyte/DDR4-1866
Timings/Preis: 9-9-9-24/**75 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: Samsung SSD 850 Evo/ Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: SATA3 6GB/s 240 GByte/ 3.000 GByte
U/min/Preis: –/7.200/**88 Euro/71 Euro**

SHARKOON PUREWRITER: SPIELETAUGLICHER LICHTSPIELER

Mit der Purewriter präsentiert Sharkoon eine mechanische Tastatur, die mit flachen Tasten, flotten Schaltern und vielen Lichttricks auf sich aufmerksam macht.

Trotz ihres Namens ist Sharkoons Flachmann nicht nur ein Schreibgerät, sondern eignet sich auch für das Spielen am PC. Die Ausstattung hat jedoch von den vier Multimedia-Tasten und der programmierbaren Einzeltastenbeleuchtung abgesehen keine speziellen Spieler-Features auf Lager. Sharkoon verzichtet zwar auf Lichtspielereien im RGB-Farbraum, spendiert der mit zwei Anschlusskabeln (150 cm/50 cm) gelieferten Purewriter aber eine blaue Tastenbeleuchtung, für die keine Software nötig ist. 12 Effekte lassen sich direkt aufrufen und deren Frequenz oder Laufrichtung modifizieren. Zusätzlich kann man fünf individuelle Profile einfach erstellen und auf die Tasten L1 bis L5 legen. Ein NKey-Rollover und eine Polling Rate von 1.000 Hz gehören ebenfalls zur Ausstattung der Purewriter, die auch als Variante ohne Nummernblock erhältlich ist.

Der Abstand zwischen den Tastenblöcken ist nicht groß, trotzdem kommt es beim Schreiben kaum zu Fehlgriffen. Eine Handballenauflage fehlt, die Ergonomie geht aber in Ordnung, weil der Tisch zur Handballenauflage wird. An den auf 1,5 mm verkürzten Auslöseweg und die 3 mm Hubweg der roten oder blauen Kailh-Tastenschalter muss man sich gewöhnen, dann lässt es sich mit der mit **1,72** bewerteten Purewriter sehr zügig tippen. Die dabei entstehende Geräuschkulisse ist trotz des leicht vibrierenden Chassis erstaunlich gering.



▲ Sharkoons Purewriter ist mehr als ein Schreibgerät. Die 12 Lichteffekte (F6 bis F9), speziell die per L1 bis L3 abrufbaren persönlichen Beleuchtungsprofile, eignen sich auch für Spieler.

MITTELKLASSE-PC



Für ruckelfreien Spielspaß in 1080p bietet die GTX 1060/6G ausreichend Leistung. Bevorzugt ihr eine Auflösung von 2.560 × 1440 müsst ihr Details reduzieren.

1440P NUR MIT DETAILREDUKTION

- In 1080p läuft *Call of Duty: WW2* mit 60 Fps. In 1440p reduziert sich die Framerate auf 47 Fps.
- *Destiny 2* ist mit maximalen Details in 1080p mit 70 Fps und in 1440p mit 40 Fps spielbar.
- Bei *Wolfenstein 2* garantiert die GTX 1060/6G Fps-Raten von 85 Fps (1080p) und 55 Fps (UHD).

Call of Duty: WW2	Destiny 2	Wolfenstein II
Optimal (1080p)	Optimal (1080p)	Gut bis sehr gut

CPU

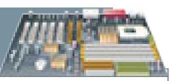


Hersteller/Modell: .... Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: .... 189 Euro

ALTERNATIVE

Eine **AMD-CPU** auf demselben Leistungsniveau wie der **Core i5-8400 (Coffee Lake)** ist der **R5 1600** für **199 Euro** inklusive **Wraith-Spire-Kühler**. Eine sehr günstige **Intel-Alternative** wäre Coffee-Lake-Vierkerner **Core i3- 8100 (4c/4t/3,6 GHz)**, der mit **Boxed-Kühler** schon für **113 Euro** zu haben ist.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Zotac GTX 1060 AMP! Edition
Chip-/Speichertakt: ...... 1.556 (1.771 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**300 Euro**

ALTERNATIVE

Der **Mining-Boom** ist noch nicht vollständig abgeflaut, die **GTX 1060/6G** ist aber trotzdem wieder zu regulären Preisen zu haben. Auch die Preise für **Radeon-RX-Modelle** normalisieren sich langsam wieder. Die **Powercolor RX 570 Red Devil** mit **4 GB Speicher** kostet aktuell **259 Euro** und für die **MSI Radeon RX 580 Armor 8G OC** werden **320 Euro** fällig.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock Z370 Extreme4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3) .... 3.0 x1 (3), m.2 (1)/**158 Euro**

ALTERNATIVE

Für die neuen **Coffee-Lake-Prozessoren** benötigt ihr zwingend eine **Sockel-1151-Platine** mit **Intel-Z370**-Chipsatz, die in der **Luxusausführung** bis zu **450 Euro** kosten können. Ein empfehlenswertes und günstiges Mainboard für den **R5 1600** wäre das **Asrock X370 Killer SLI** für **130 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical ....(BLT2C8G4D30AETA)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 15-16-16-35/**170 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 800 Orange (gedämmt, ... 3 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**107 Euro**
Netzteil: .. Cooler Master V550, 550 Watt, vollmodulares .... Kabelmanagement, 80+ Gold (**99 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics GH24NSD1, DVD-RW (**10 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo, Western .... Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .... –/7.200/**153 Euro/126 Euro**

CREATIVE SOUND BLASTER X H7 TOURNAMENT EDITION: VIEL HEADSET ZUM PASSABLEN PREIS

Ihr sucht für euren Spiele-PC ein bezahlbares Headset mit ordentlichem Klang und integrierter Soundkarte? Dann empfehlen wir das Creative SB X H7 TE.

Creatives Sound Blaster X H7 ist wie zuvor das H5 in Form der überarbeiteten Tournament Edition erhältlich. Die Verbesserungen betreffen die Treiber und deren Abstimmung sowie das Mikrofon, das eine überarbeitete Aufnahmequalität bietet. Anders als das SBX H5 verfügt das mit **1,75** bewertete SBX H7 TE (**90 Euro**) über eine USB-Soundkarte. Diese bietet prinzipiell alle Features, die auch Creatives hauseigene USB-Soundkarte G1 auf Lager hat, der Aufpreis gegenüber dem H5 TE beträgt rund 25 Euro, die von Creative empfohlene G1 kostet etwa 30 – der USB-Aufpreis wirkt fair. Die zusätzlichen Features umfassen eine 7.1-Surround-Sound Unterstützung samt SBX-Virtualisierung, den Scout-Modus, mehrere Klangprofile, einen sehr guten Equalizer sowie Mikrofon-Verbesserung inklusive optionaler Stimmmodulation. Ein Großteil dieser Features lässt sich umfangreich konfigurieren.

Der Sound des H7 TE fällt gegenüber der neutralen Non-TE-Version etwas unterhaltsamer aus, der Bass ist nun etwas präsenter und gefällt mit sattem, präzisem Punch. Die Mitten sind erfreulich sauber, die leicht betonten Höhen erlauben einen sehr detaillierten Klang und verleihen dem Sound etwas mehr Spritzigkeit. Aufseiten der Verarbeitung gibt es kaum etwas zu kritisieren: Das H7 ist auch in der Tournament Edition dank des Federstahlbügels extrem flexibel, Halterungen, Plastikteile und Kabel wirken, als könnten sie selbst mutwillige Gewalteinwirkung überstehen.



▲ Für 90 Euro ist das H7 TE ein top Angebot, vor allem, falls ihr über keine Soundkarte und nur mäßig klingendes Onboard-Audio verfügt.



HIGH-END-PC

Dank GTX 1070 Ti ist ein ruckelfreies Spielvergnügen in 2.560 × 1.440 mit 60 Fps oder mehr garantiert. Für die UHD wird eine GTX 1080 Ti oder RX Vega 64 benötigt.

CPU

Hersteller/Modell: .... R7 1700 + Wraith Spire LED
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,0 GHz (Turbo 3,7 GHz)
Preis: .... 289 Euro

ALTERNATIVE

Wer anstelle des **R7 1700** eine **Intel-CPU** bevorzugt, dem empfehlen wir den **Core i5-8600K** für **269 Euro** sowie den **EKL Alpenföhn Brocken Eco** für **29 Euro**. Noch mehr CPU-Leistung liefern der deutlich teurere **AMD R7 1800X** (**405 Euro**) oder der **Intel Core i7-8700K** (**396 Euro**).

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Gigabyte GTX 1070 Ti Gaming 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.607 (1.683 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**469 Euro**

ALTERNATIVE

Eine AMD-Karte mit ähnlicher Leistung ist **Gigabytes Radeon RX Vega 56 8G** für **479 Euro.** Wer allerdings bei Spielen noch mehr GPU-Leistung benötigt, der sollte der rund 100 Euro teureren **GTX 1080** den Vorzug vor der **GTX 1070 Ti** geben.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... **Gigabyte AX370-Gaming 5**
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):. ATX/Sockel AM4 (X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16 (1), 2.0 x1 (3) m.2 (1)/**185 Euro**

ALTERNATIVE

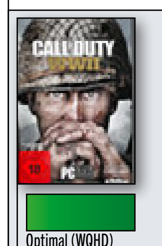
Wer den **Core i5-8600K** nutzt, benötigt eine **Sockel-1151-Platine** mit **Z370-Chipsatz**. Unser Tipp wäre das **Asrock Z370 Extreme4** (**Sockel AM4**) für **140 Euro**.

RAM

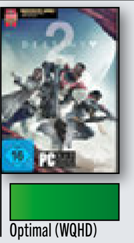
Hersteller/Modell: ....G.Skill Trident Z ....(F4-3600C16D-16GTZKW)
Kapazität/Standard:...2 x 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: ....16-16-16-36/**240 Euro**

GTX 1070 TI: FÜR WQHD OPTIMAL

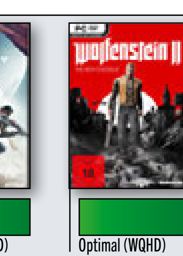
- *Call of Duty: WW2* läuft in WQHD mit 77 Fps sehr gut. In UHD verringert sich die Fps-Rate auf 48 Fps.
- Die GTX 1070 Ti bietet ausreichend Leistung, um *Destiny 2* in WQHD mit 60 Fps zu spielen.
- *Wolfenstein 2* ist in WQHD mit 90 Fps optimal und in UHD mit immerhin 52 Fps gut spielbar.



Optimal (WQHD)



Optimal (WQHD)



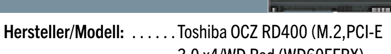
Optimal (WQHD)

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . EVGA DG-87 (Seitenteil mit Acrylfenster, ... 6 x 120-mm-Lüfter mitgeliefert) (**249 Euro**)
Netzteil: . . Seasonic Prime Titanium 650W (**154 Euro**)
Laufwerk: . LG CH12NS40, Blu-ray/DVD±RW (**54 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Toshiba OCZ RD400 (M.2,PCI-E 3.0 x4/WD Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: ...512 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: ....–/5.400/**217 Euro/198 Euro**



RAZER BASILISK: ERGONOMISCH UND MIT EXTRAS FÜR FPS-FANS

Razer hat die neue Basilisk für die Fans von Ego-Shootern entwickelt. Mit an Bord: der Clutch-Schalter und ein Mausrad mit stufenlos verstellbarem Widerstand.

Um der Zielgruppe die mit dem optischen 5G-Sensor (16.000 Dpi) bestückte Basilisk schmackhaft zu machen, spendiert Razer ihr mit dem stufenlos verstellbaren Mausradwiderstand und dem Clutch-Schalter am vorderen Ende der Daumenablage zwei Shooter-taugliche Extras. Neben den sechs frei programmierbaren Tasten befindet sich am Mausboden eine weitere Taste, mit der man zwischen den fünf speicherbaren Profilen umschalten kann. Der Speicher nimmt die pro Profil erstellten Dpi-Stufen, Makros und die Beleuchtungseinstellungen auf. In der neuen Synapse 3-Beta-Software stehen für die Chroma-RGB-Beleuchtung von Mausrad und Hecklogo sieben vorgefertigte Lichteffekte inklusive Tempomodifikation sowie ein individueller Farbwahlmodus bereit. Obwohl aktuell noch in der Beta-Phase, präsentiert sich die Synapse-3-Software nicht nur übersichtlich und anwenderfreundlich, denn die für jedes Profil getätigten Einstellungen lassen sich auch an Rechnern ohne Synapse wieder abrufen.

Die Basilisk ist zwar für normal große Hände konzipiert, trotzdem liegt sie auch ergonomisch korrekt in einer großen Spielerhand mit langen Fingern. Dabei ist es egal, ob der Palm- oder Claw-Griff zum Einsatz kommt. Bei Letzterem profitiert man von der gummierten Partie am rechten Seitenteil sowie von der mit einer griffigen Gummistruktur versehenen Daumenablage. Die Positionierung des für einen Sniper-Modus oder eine offene Visierung nutzbaren Clutchknopfs ist gelungen und kollidiert dank der zwei verschieden langen Metallschalter auch nicht mit der Daumenspitze. Gutes gibt es ebenso vom per Infrarot-LED abtastenden 5G-Sensor zu berichten. Er reagiert präzise und setzt auch schnelle Richtungsänderungen direkt und ohne Verzögerung um. An die sehr hohe Empfindlichkeit bei 16.000-Dpi-Abtastung muss man sich allerdings erst gewöhnen.

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF

Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES

Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

Weitere Gutscheine, etwa für Gamesserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES

USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN
Leave nothing undone.

LED LENSER
by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

SERIEN-SPECIAL 20 JAHRE GRAND THEFT AUTO
PC Games MAGAZIN
MITTELERDE: SCHATTEN DES KRIEGES
ELEX
THE EVIL WITHIN 2
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
AKTUELLE TESTS AUF ÜBER 60 SEITEN
FIFA 18 • DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 • DUNGEONS 3
SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE • HOB
TOTAL WAR: WARHAMMER 2 • FORZA MOTORSPORT 7

shop.pcgames.de



Kaufberatung: Tastaturen

Von: Frank Stöwer

Egal ob ihr am PC schreibt oder spielt, ein Keyboard mit definierten Tastendrücken und einer guten Ergonomie ist Pflicht.



Tenkeyless-Tastaturen sind eine kompakte Variante, bei der der Nummernblock fehlt. Bei der Asus ROG Claymore kann das Num-Pad sogar links von Haupttastenfeld andocken.

Wie die Maus so ist auch die Tastatur die direkte Schnittstelle zwischen Mensch und Rechner. Ursprünglich als Gerät zur Eingabe von Daten, OS-Befehlen, E-Mails und Texten gedacht, haben sich gerade die für Spieler entwickelten Tastenbretter zu bunt beleuchteten Multifunktionseingabegeräten gewandelt, die sehr viel Sonderausstattung bieten.

DIE QUAL DER SCHALTERWAHL

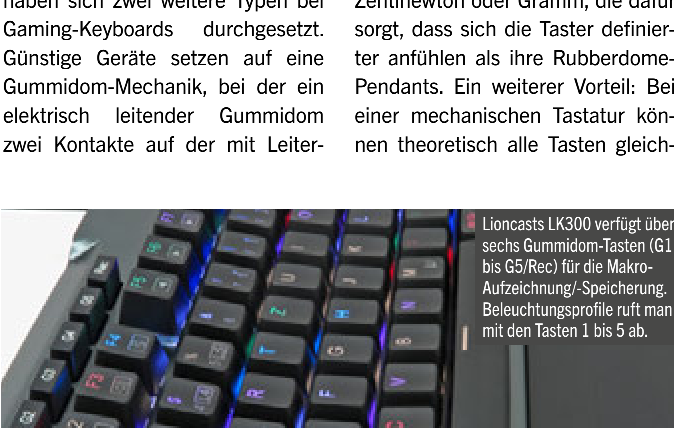
Neben den bei Notebooks oder Keyboards mit sehr flachen Tastenkappen zum Einsatz kommenden Scherenmechanik-Schaltern haben sich zwei weitere Typen bei Gaming-Keyboards durchgesetzt. Günstige Geräte setzen auf eine Gummidom-Mechanik, bei der ein elektrisch leitender Gummidom zwei Kontakte auf der mit Leiterbahnen versehenen und als Matrix bezeichneten Polyesterfolie überbrückt. Edle Schreibgeräte sind mit mechanischen Tastenschaltern bestückt, die früher fast ausschließlich vom Branchenriesen Cherry gefertigt wurden. Das Hauptmerkmal der mittlerweile auch von Kailh, Omron/Logitech oder TTS (Roccat) produzierten Switches sind ein genau festgelegter Auslösepunkt nach beispielsweise 2,2 mm, ein gesamter Tasterhub, der zwischen 3,4 und 4,2 mm liegt, sowie ein haptisches oder akustisches Feedback respektive ein linearer Schalterweg. Dazu kommt eine genau festgelegte Druckkraft in Zentinewton oder Gramm, die dafür sorgt, dass sich die Taster definierter anfühlen als ihre Rubberdome-Pendants. Ein weiterer Vorteil: Bei einer mechanischen Tastatur können theoretisch alle Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Nicht zuletzt sind deshalb die Tastenschalter, die über 50 Millionen Betätigungen standhalten, die erste Wahl für eine Spielertastatur.

HANDBALLENABLAGE IST PFLICHT

Die Ergonomie ist ebenfalls ein wichtiges Kriterium beim Tastaturkauf. Daher raten wir, mechanische Tastaturen in die nähere Auswahl zu nehmen, die mit einer (gepolsterten) Handballenablage bestückt sind, die auch für Spieler mit großen Händen und langen Fingern noch ausreichend breit dimensioniert ist. Das garantiert ein für das Handgelenk ermüdungsfreies Schreiben oder Spielen. Ebenfalls wichtig: Die Tastenblöcke dürfen nicht zu nah zusammenliegen und die F-Tastenreihe und/oder zusätzliche Makrotasten müssen sich klar vom Haupttastenfeld absetzen, sonst kommt es zu Fehlgriffen.

SONDER- UND MAKROTASTEN

Weitere Dinge, auf die man verzichten kann, aber nicht sollte, sind eine Makrofunktion mit Direktaufzeichnung, eine Profilverwaltung sowie der für diese Features benötigte Speicher. Sondertasten, vor allem für Multimedia-Funktionen, aber auch für die Makro-Belegung sind nützlich. Im Idealfall sind die F-Tasten nicht doppelt belegt und es stehen separate Knöpfe bereit. Audio- und USB-Anschlüsse sollten auch nicht fehlen. Eine programmierbare Einzeltastenbeleuchtung ist beim Spielen in dunkler Umgebung sehr hilfreich. Es genügen aber eine oder zwei Beleuchtungsfarben und nicht das ganze RGB-Farbspektrum. ❑



Lioncasts LK300 verfügt über sechs Gummidom-Tasten (G1 bis G5/Rec) für die Makro-Aufzeichnung/-Speicherung. Beleuchtungsprofile ruft man mit den Tasten 1 bis 5 ab.



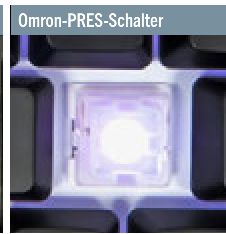
Eine Handballenablage, die auch für Spieler mit langen Fingern nicht zu klein ist, garantiert eine optimale Ergonomie. Roccat nutzt bei der Ryos MK FX eine integrierte Variante.

SCHALTERKUNDE

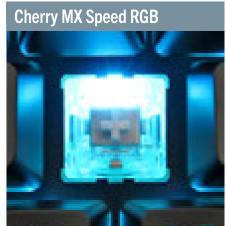
Logitechs G213 Prodigy ist mit Gummidom-Schaltern bestückt. Der Cherry-MX-Speed-RGB-Schalter besitzt einen frühen Auslösepunkt nach 1,2 mm (3,4 mm Gesamthub). Roccats TTS- und die Kailhs RGB-Schaltermodelle sind baugleich mit Cherrys Originalen. Die Lichtstreuung bei dem in der Zusammenarbeit aus Logitech und Omron entwickelten Romer-G-Schaltern ist minimal und die neuen PRES-Switches von Omron lösen nach 1,5 mm aus (Gesamthub: 3,5 mm).



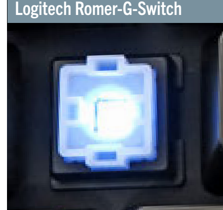
Gummidom-Tastenschalter



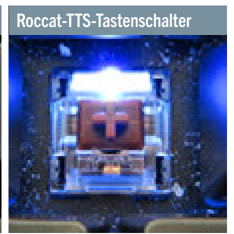
Omron-PRES-Schalter



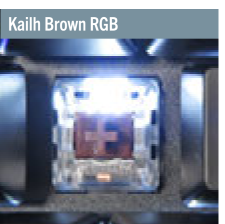
Cherry MX Speed RGB



Logitech Romer-G-Switch



Roccat-TTS-Tastenschalter

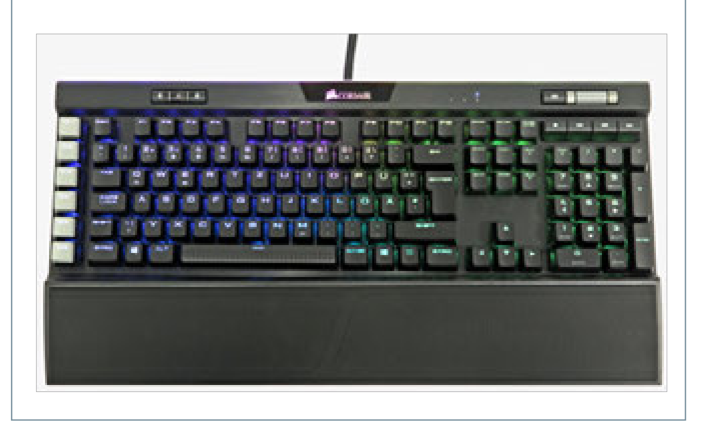


Kailh Brown RGB

CORSAIR K95 PLATINUM RGB

Mit einem Preis von 185 Euro gehört Corsairs Mechanik-Flaggschiff zu den teuersten Modellen. Dafür ist die Ausstattung top und die Taster sind flott.

Corsair spendiert der K95 Platinum RGB eine umfangreiche Sonderausstattung, zu der fünf Mediatasten, eine Lautstärkewalze und sechs separate Makrotasten gehören. Die F-Tasten sind nicht doppelt belegt und lassen sich zusätzlich beispielsweise für die Makro-Programmierung nutzen. Wie die elf vorgefertigten RGB-Beleuchtungseffekte und die selbst erstellten Beleuchtungsprofile können auch die Tastenkombinationen in einem der drei per Taste aufrufbaren Profile gespeichert werden (8 MiB Speicher) und sind sogar ohne Software abrufbar. Dank der gummierten und ausreichend großen Handballenablage bietet Corsairs K95 RGB Platinum eine optimale Ergonomie. Mit einem auf 1,2 mm verkürzten Auslöseweg ermöglichen Cherrys MX-Speed-RGB-Schalter dem Spieler eine sehr schnelle Reaktion und Mehrfachbetätigung. Vielschreiber müssen sich dagegen an den frühen Auslösepunkt gewöhnen.



LIONCAST LK300 RGB

Unser Preis-Leistungs-Tipp, die LK300, kombiniert eine sehr gute Ergonomie und eine tolle RGB-Effektpalette mit einem passablen Preis von 120 Euro.

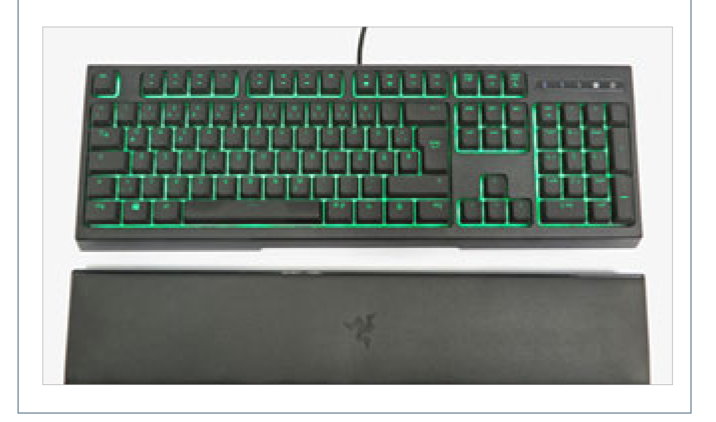
Das Ausstattungs-Highlight der Lioncast LK300 RGB ist die Beleuchtung. Diese umfasst 14 Effekte inklusive Frequenzregelung, einen Farbwechselmodus, eine Reset-Funktion für die Vollbeleuchtung sowie eine Direktaufzeichnung für fünf Profile, die auf die Tasten 1 bis 5 zum Abrufen speicherbar sind. Für individuelle Lichttricks bietet die Software keine Option, ermöglicht aber eine einfache Makroprogrammierung. Letztgenannte verfügt zusätzlich über eine Direktaufzeichnungsfunktion. Des Weiteren verfügt die LK300 RGB über sechs Sondertasten sowie sechs Makro- und Multimedia/Office-Knöpfe (Doppelbelegung F1 bis F12). Die Handballenablage könnte breiter sein, garantiert aber insgesamt eine sehr gute Ergonomie. In der Praxis überzeugt die LK300 RGB mit ihren roten Kailh-RGB-Tastern. Die lassen sich schnell hintereinander auslösen, produzieren aber im unteren Bereich des Tastenfeldes ein Ping-Geräusch.



RAZER ORNATA CHROMA

Die Ornata Chroma ist ein ergonomisches und mit 110 Euro bezahlbares Schreib- und Spielgerät mit Razers Mecha-Membran-Tastenschaltern.

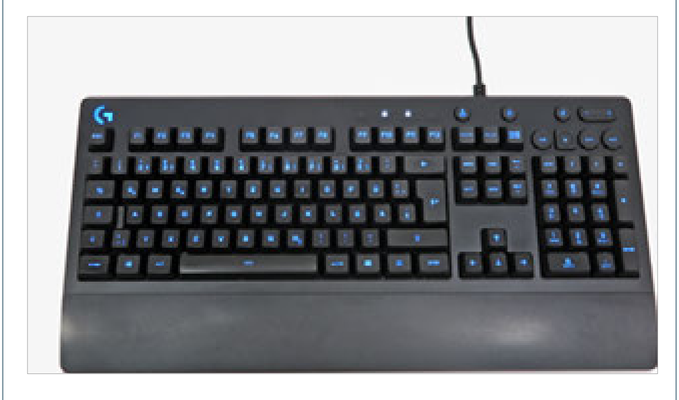
Von den Hybrid-Schaltern und den Makrotasten abgesehen, bietet die Ornata Chroma dieselbe Ausstattung wie ihre für 160 Euro erhältliche Schwester, die Black Widow Chroma. Auch hier steht eine breite Palette an RGB-Lichttricks bereit (u. a. acht Effekte + Spielmodi), für die Individualisierung der Beleuchtung muss Razers Synapse-Software installiert sein. Lediglich für Makros steht eine Direktaufzeichnungsfunktion (Fn + F9) bereit. Wie bei einem Großteil aller Tastaturen liegen die Multimediafunktionen als Doppelbelegung auf den F-Tasten, eine Gaming-Taste (schaltet die Win-Taste aus) und ein 10KRO gehören ebenfalls zur Ausstattung. Die gepolsterte und ausreichend große Handballenablage sorgt für eine sehr gute Ergonomie. Der Mecha-Membran-Tastenschalter gibt akustisch Feedback und benötigt eine hohe Druckkraft, muss aber dank des Klickgeräusches am Anschlagspunkt nicht mit voller Kraft durchgedrückt werden.



LOGITECH G213 PRODIGY

Logitechs G213 Prodigy ist eine Tastatur mit Gummidom-Schaltern, die mit 60 Euro nur die Hälfte oder ein Drittel der mechanischen Vertreter kostet.

Zur Ausstattung der G213 Prodigy gehören eine Handballenablage, sieben Multimediatasten, ein Knopf, der die Win-Taste deaktiviert, ein Beleuchtungsschalter, eine Makrofunktion sowie ein Speicher für ein Profil inklusive Makros und Beleuchtungseinstellung. Die Lichtspielereien der G213 Prodigy (vier Effekte + Zonenmodus per Software) finden zwar im RGB-Farbraum statt, eine Einzeltastenbeleuchtung gibt es aber nicht. Da Logitech sich bei der absolut rutschfesten G213 an das Standard-Tastenlayout hält und Multimediatasten oberhalb des Zehnerblocks platziert, können alle Tasten leicht erreicht werden. Die etwas zu schmal geratene Handballenablage garantiert eine fast perfekte Ergonomie. Wie von früheren Logitech-Gamer-Keyboards gewohnt, fallen der mittelharte Druckpunkt und der knackige Anschlag der Tasten definiert und gut spürbar aus. Das macht die G213 zu einem guten und günstigen Spielgefährten und Schreibgerät.





Mit Linux spielen?

Von: Alexandros Bikoulis

Was vor Jahren undenkbar erschien, bekam durch Valves Wegebnung wieder Substanz. Wir stellen Linux als Spiele-Plattform vor.

Die wohl weitverbreiteste Plattform für den heimischen Spiele-PC ist unangefochten der Windows-Rechner. Aber nachdem Valve im Jahr 2013 ein eigenes, auf Linux-basierndes Betriebssystem für die Spiele-Bibliothek Steam auf den Markt brachte, wurde Linux als OS-Alternative zum Windows-PC vorangetrieben. SteamOS, wie das Valve-eigene Betriebssystem heißt, ist nach der anfänglichen Euphorie leider etwas in Vergessenheit geraten, wahrscheinlich weil es doch zu sehr auf den Gaming-Aspekt ausgelegt war. Steam-Boxen sollten die PC-Alternativen zur Konsole werden, konnten sich aber nicht wirklich durchsetzen.

Wenn ihr mittlerweile nach Linux-kompatiblen Spielen auf Valves Plattform Steam sucht, werden euch allein in der Kategorie „Was gerade gespielt wird" knapp 2.700 Titel präsentiert – darunter befinden sich auf den Topplätzen auch aktuellere Spiele wie etwa *7 Days to Die*, *Rocket League* oder das Strategiespiel *Civilization 6*. Aus der Sicht eines Windows-PC- und Konsolenspielers erscheint diese Auswahl gemessen am vorhanden Markt- und Gaminganteil doch verhältnismäßig groß, betrachtet man beispielsweise die Situation für ein weiteres populäres Betriebssystem: Apples MacOS.

Von allen Betriebssystemen wird Linux ein Nutzeranteil von 2,98 Prozent angerechnet, Windows kommt auf 90,77 Prozent und MacOS erzielt 6,25 Prozentpunkte. Die aktuelle (freiwillige) Umfrage auf der Vertriebsplattform Steam beziffert den Anteil der verwendeten Betriebssysteme auf 98,04 Prozent für Windows, 1,56 für MacOs und 0,32 Prozent für Linux. Das ist deutlich weniger als man annehmen würde und anstatt, dass Apples Betriebssystem mehr als fünfmal so viele kompatible Spiele aufweist, findet man dort unter der "Was wird gespielt"-Kate-

Wusstet ihr, dass …

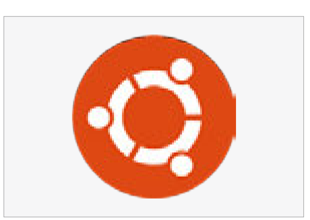


- **… Unix bereits 1969 vom Konzern AT&T entwickelt wurde?** Damals sollte es bei der Softwareentwicklung helfen.
- **… Unix zuerst Multics heißen sollte?** Multics steht für „Multiplexed Information and Computing Service“. Unix ist deswegen auch als Wortspiel auf den ersten Namen zu deuten.
- **… die Berkley Universität in den 1980ern maßgeblich die Entwicklung betrieben hat?** FreeBSD ist nur eine daraus entstandene Distribution.
- **… 500 der besten Supercomputer mit Linux laufen?** Und nicht nur das: Auch wenn die Akzeptanz bei Desktoprechnern gering ist, dominiert Linux nahezu jeden Aspekt des digitalen Lebens, von Android bis Großrechner (Mainframe)

FÜR JEDEN ZWECK EINE DISTRIBUTION

Linux ist vielfältig: Allein die Webseite Distrowatch.com listet über 300 Distributionen. Für jede spezielle Anwendung gibt es ein angepasstes Betriebssystem (OS).

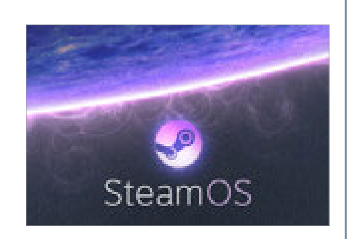
Ubuntu: Eine der meistverwendeten Distributionen im Linux-Universum mit ca. 25 Millionen Nutzern. Das OS ist ein Derivat von Debian, einer anderen Distribution. Ubuntu, was ungefähr soviel bedeutet wie „Menschlichkeit“, ist unter anderem auch auf Smartphones und TVs einsetzbar.



OpenSuse: Das Betriebssystem aus Nürnberg hat besonders in Deutschland und den USA eine enorme Nutzerbasis. Das OS basiert auf Slackware, der ältesten und noch aktiven Linux-Distribution mit knapp 25 Dienstjahren. OpenSuse wird heute vor allem als Arbeitsplatzrechner- und Server-OS eingesetzt.

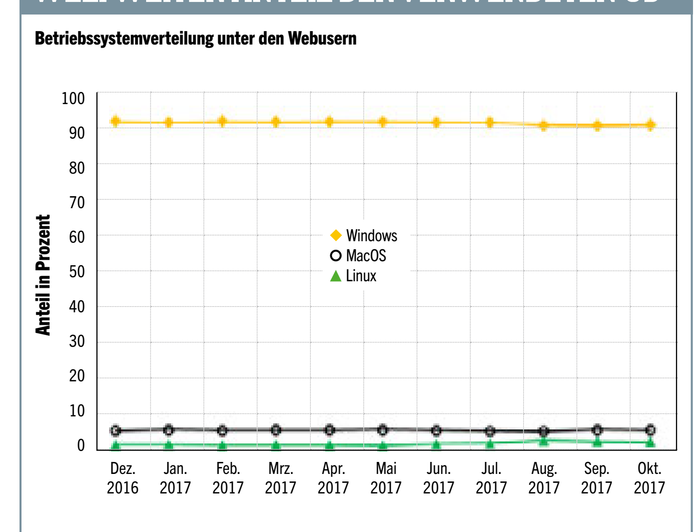


SteamOS: Auch auf Debian basierend, hat 2013 Valve mit SteamOS ein Linux-Betriebssystem für die eigene Spielevertriebsplattform Steam auf den Plan gerufen. Entwickelt wurde das OS hauptsächlich für die Steam-Machines, die vor vier Jahren nach der Beta-Phase vorgestellt wurden.



WELTWEITER ANTEIL DER VERWENDETEN OS

Betriebssystemverteilung unter den Webusern



Bemerkungen: Ergebnisse basieren auf den Messungen des Statistikunternehmens Net Applications. Unangefochten ist weiterhin die Marktstellung von Windows. Für jedes OS sind jeweils mehere Versionen zusammengefasst.

gorie nur knapp 1.300 Spiele mehr. Grund genug also, sich in unserer neuen Serie zunächst mit Linux als Gaming-Plattform etwas genauer zu beschäftigen.

WEIN TRINKEN, WINE SPIELEN

Neben den bereits erwähnten Titeln auf Steam gibt es noch weitere Möglichkeiten, unter Linux in den Genuss von Videospielen zu kommen. Eine davon ist Wine, welches eine Windows-kompatible Laufzeitumgebung darstellt, die beispielsweise in Linux eine Kompatibilitätsschicht zwischen Betriebssystem und Windows-relevantem Code erzeugt. Die Abkürzung Wine lässt die Annahme zu, dass es sich hier um einen Windows-Emulator handelt, was aber in keinsterweise der Fall ist. Wie bereits erwähnt, bildet Wine eine Kompatibilitätsschicht zwischen Windows-Programm und Unix-Betriebssystem, ohne dabei während des Betriebes eine Zeile Windows-relevanten Code zu emulieren oder zu virtualisieren. Die Abkürzung Wine wird deshalb heute als Phrase für “Wine is not an Emulator” verwendet, um diesen Umstand nochmal in das Bewusstsein zu befördern.

Wie kann man sich solch einen kompatible Laufzeitumgebung vorstellen? Dadurch, dass Programme für unterschiedliche

Betriebssysteme entwickelt werden, kann nicht jedes OS die Instruktionen der Applikation verstehen – entweder sind die Befehle unbekannt oder sie werden nicht korrekt interpretiert. Instruktionen von Windows-Programmen können beispielsweise von Linux nicht entsprechend gedeutet werden, sofern sie nicht vorher übersetzt wurden. Dies übernimmt im Normalfall eine API, eine Schnittstelle zur Anwendungsprogrammierung, welche die Befehle und Instruktionen der Applikation in für Linux verständliche Befehle übersetzen kann. Dadurch muss der Quelltext des Programms nicht erst an beide Betriebssysteme angeglichen werden – es herrscht also Quelltext-kompatibilität. Wine agiert deshalb auch nicht als Emulator, der das Windows-System softwareseitig simuliert. Vielmehr reicht diese Win32-API die Instruktionen des Windows-Programms an die entsprechenden Punkte in Linux weiter, sodass der Kernel entsprechend dem Gusto der Programmierer die Hardware ansprechen kann.

Wine kann deswegen durchaus als „Reverse-Engineerte" Windows-API verstanden werden, die Befehle ähnlich anderer Schnittstellen an Betriebssysteme durchgibt, sodass Programme mit einer annähernd gleichen Geschwindigkeit betrieben werden können, wie für das native Betriebssystem vorgesehen. In einer virtuellen Maschine wäre so etwas durchaus anders, da dort zuerst die Windowslogik simuliert werden muss, um dann Linux-konforme Befehle zu ermitteln. Wine stellt leider bisher auch die einzige Möglichkeit dar, an EA-Origin-Titel wie *Battlefield 1* unter Linux zu kommen.

Anders als bei vielen Steam-Titeln, die unter Linux laufen, kann in Wine die proprietäre DirectX-Umgebung verwendet werden. Damit wird neben der Linux-Unterstützung durch Steam noch eine Vielzahl an Spielen bereitgestellt, die so nicht zu haben wären. Bisher müssen Entwickler nämlich auf OpenGL und die neue Vulkan-API zurückgreifen, um Spiele unter Linux zum Laufen zu bekommen.

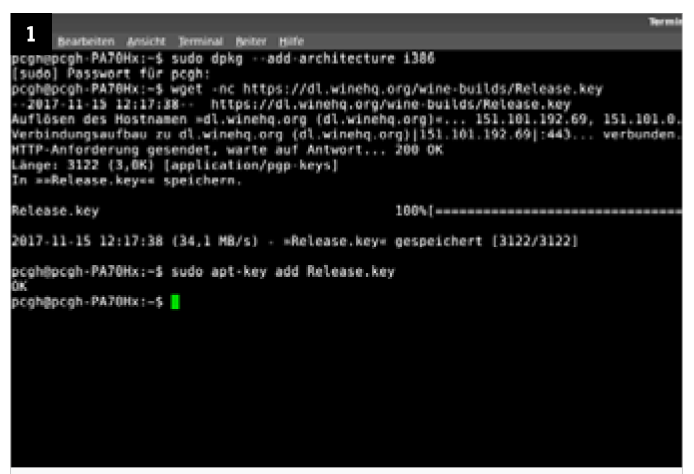
VIRTUALISIERUNG

Eine weitere Alternative zu Wine sind natürlich virtuelle Maschinen, die in der Linux-Umgebung mit einer Windows-Installation betrieben werden können. Jedoch kommen hier mehrere Faktoren zum Tragen, welche die Leistung einschränken werden. Anders als bei Wine wird das fremde Betriebssystem softwareseitig emuliert und kann deswegen nicht auf die gesamten Ressourcen des Linux-Systems zurückgreifen.

Die virtuelle Maschine bildet also die Rechnerarchitektur eines existierenden oder hypothetischen Computers nach. Dadurch, dass der komplette Rechner für das Gastbetriebssystem simuliert wird, werden auch Teile der Hardware für diese Instanz abkommandiert, wodurch die Performance in der virtuellen Maschine nie auf den Wert des nativen Systems kommen kann. Ein weiterer Punkt, in dem sich eine virtuelle Maschine von einer Programmierschnittstelle (API) unterscheidet, ist die Verar-

Wie man an Wine kommt - Die manuelle Installation

1



Befehl: sudo dpkg --add-architecture i386

Öffnet zunächst den Terminal und aktiviert anschließend die 32-bit-Architektur in eurem System.

2

Befehl: wget -nc https://dl.winehq.org/wine-builds/Release.key

Dann fügt ihr den Release Key (**Befehl:** sudo apt-key add Release.key) und das Repository (**Befehl:** sudo apt-add-repository https://dl.winehq.org/wine-builds/ubuntu/) hinzu.

3

Befehl: sudo apt-get update

Als nächstes gilt es, das Wine-Repository auf eurem System mithilfe des oben stehenden Befehls zu aktualisieren.

4

Wine-Gecko-Installation

Wine konnte das Gecko-Paket nicht finden. Es wird von Programmen mit eingebettetem HTML benötigt, damit diese richtig funktionieren. Wine kann das Paket für Sie herunterladen und installieren.

Hinweis: Es wird empfohlen, das Paket ihrer Distribution zu verwenden. Weitere Hinweise finden Sie unter http://wiki.winehq.org/Gecko .

5

Wine-Mono-Installation

Wine konnte das Mono-Paket nicht finden. Es wird von .NET-Programmen benötigt, damit diese richtig funktionieren. Wine kann das Paket für Sie herunterladen und installieren.

Hinweis: Es wird empfohlen, das Paket ihrer Distribution zu verwenden. Weitere Hinweise finden Sie unter http://wiki.winehq.org/Mono .

Dann installiert ihr Wine Mono mit dem Befehl „sudo apt-get install --install-recommends winehq-stable" und folgt den Anweisungen am Bildschirm.

beitung der Prozesse. Bei der vorgestellten quasi Windows-API Wine werden die Befehle „on the fly“ in Linux-verständliche Instruktionen übersetzt, sodass es zu nahezu keinen Geschwindigkeitseinbußen beim Betrieb des nicht-nativen Programms kommt. In dem Gastsystem in einer virtuellen Maschine werden dagegen keine Instruktionen einfach durchgereicht, sondern müssen erst aus der Emulation heraus interpretiert werden.

VULKANE GEGEN DIRECTX

Damit Videospiele adäquat die Leistung der Grafikkarte und des Prozessors ausnutzen zu können, benötigen Programmierer Grafikbibliotheken, auf die sie zurückgreifen können. Diese Bibliotheken helfen dabei, bestimmte Aufgaben beim Rendern der Grafiken auf den Monitor zu beschleunigen, indem beispielsweise optimierte Renderfunktionen für allgemeine und häufig wiederkehrende Aufgaben bereitgestellt werden.

Im Idealfall wird die GPU mit ihren Shadern entsprechend der Vorstellungen der Programmierer angesprochen, sodass beispielsweise Texture Mapping Units (TMUs), Geometriedaten (Vertexshader) oder Tessalationswerte (Tesselations-Control-Shader) im Chip der Grafikkarte errechnet werden können und so schlussendlich ein Bild in einem 3D-Videospiel ausgeben können. In Embedded-Systemen findet wie im oben genannten Sinne keine Hardware-Beschleunigung statt, sondern die CPU übernimmt die Berechnungen softwareseitig. Unter Windows können Programmierer auf die proprietäre DirectX-Schnittstelle zurückgreifen, die nicht quelloffen ist und deswegen in Linux wegen des Open-Source-Charakters nicht zum Einsatz kommen kann.

Es sei denn, man installiert die bereits erwähnte Kompatibilitätsschicht Wine, denn diese implementiert dennoch die DirectX-Bibliothek in Linux – leider aber mit einem Haken. Denn dadurch das die API von Microsoft geschützt ist, ist es nicht möglich in den Quellcode zu schauen, um Anpassungen vorzunehmen. Stattdessen wurde in mühseliger Kleinarbeit über knapp 25 Jahre hinweg durch ein stetiges Versuch-und-Irrtum-Spiel die Interpretation der Instruktionen von Windows-Applikationen rekonstruiert.

DirectX ist aber nicht die einzige Grafikdatenbank die genutzt werden kann, um Videospiele mit 3D-Vektorgrafiken zu füllen, OpenGL und Vulkan funktionieren ähnlich wie die Programmierschnittstelle von Micrososft.

DAS TESTUMFELD

Für eine Art Bestandsaufnahme, wo das Linux-Gaming aktuell steht, haben wir uns ein System ausgesucht, das sowohl in der Lage ist, Windows als auch Linux ohne Komplikationen mit der verbauten Hardware zu betreiben. Aus diesem Grund haben wir uns als Testumfeld für ein Tuxedo-Notebook mit Dual-Boot-Funktion entschieden, um besagte Komplikationsprobleme zu umgehen. Der Laptop ist mit einem Octacore i7-7700HQ mit einer Taktrate von 2,8 GHz ausgestattet, verfügt über 16 Gigabyte RAM und eine Nvidia Geforce GTX 1060. Auf dem System sind beide Betriebssysteme vorinstalliert, nämlich Tuxedo Xubuntu 16.04 LTS (Ubuntu-Derivat) als Linux-Distribution und Windows 10 mit dem Creators Fall Update.

BENCH: THE TALOS PRINCIPLE

Getestet werden soll die native Performance der Spiele unter den einzelnen Betriebssystemen, unter Verwendung des internen Benchmarks des Devolver-Spiels *The Talos Principle*. Dadurch können die Ergebnisse besser untereinander verglichen werden als bei unterschiedlicher Benchmarksoftware, da der Ablauf identisch ist und auf die gleichen Ressourcen

OPENGL IM VERGLEICH WINDOWS UND LINUX

Benchszene von „The Talos Principle“, 60 Sekunden lang

Konfiguration	Fps
Linux 1080p, MSAA 8x	58,7 (-3 %)
Linux 1080p, kein MSAA	74,9 (+23 %)
Windows 10 1080p, MSAA 8x	47,7 (-21 %)
Windows 10 1080p, kein MSAA	60,6 (Basis)

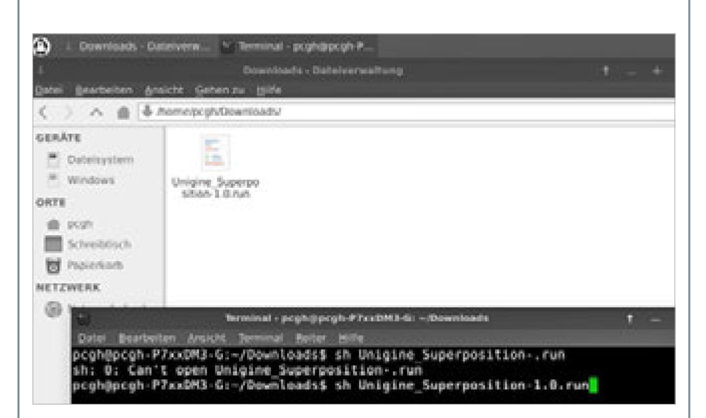
System: i7-7700HQ, 16 Gigabyte RAM, Geforce GTX 1060 (6GB), Treiber Version 388.31
Bemerkungen: OpenGL ist eine quelloffene Grafikbibliothek. Es wurden jeweils drei Messungen vorgenommen.

Fps
▶ Besser

GRAFIKKARTEN IN LINUX BENCHEN

Auch in Linux könnt ihr ein Vielzahl von Bench-Software nutzen, um euren Rechner mit anderen PCs vergleichen zu können. Wir zeigen euch, wie das geht.

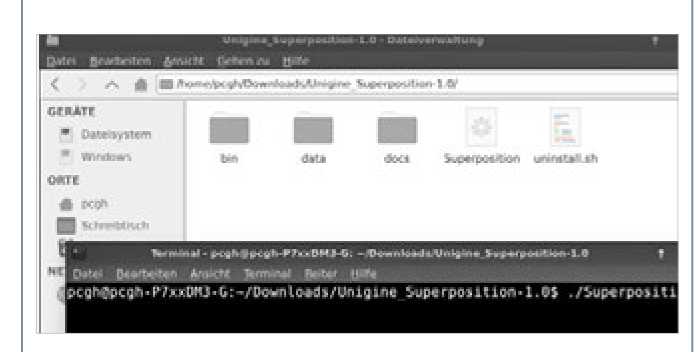
1) Unigine Corp. hat eine anspruchsvolle Grafikengine entwickelt, die ursprünglich für 3D-Visualisierungen im industriellen Bereich eingesetzt werden sollte, sich aber auch hervorragend als Benchsoftware für Linux und Windows eignet. Für die Installation unter Linux ladet ihr euch einfach einen der angebotenen Benchmarks von unigine.com herunter.



2) Als nächstes müsst ihr die Datei entpacken. Dazu geht ihr in das Downloadverzeichnis des Browsers und wählt anschließend per Rechtsklick aus dem Kontextmenü die Option „Verzeichnis im Terminal öffnen“. Sobald der Terminal aufgeploppt ist, gebt ihr folgenden Befehl ein:

sh [Benchmarkbezeichnung].run

(habt ihr einen anderen Benchmark heruntergeladen, tragt ihr diesen Dateinamen ein).

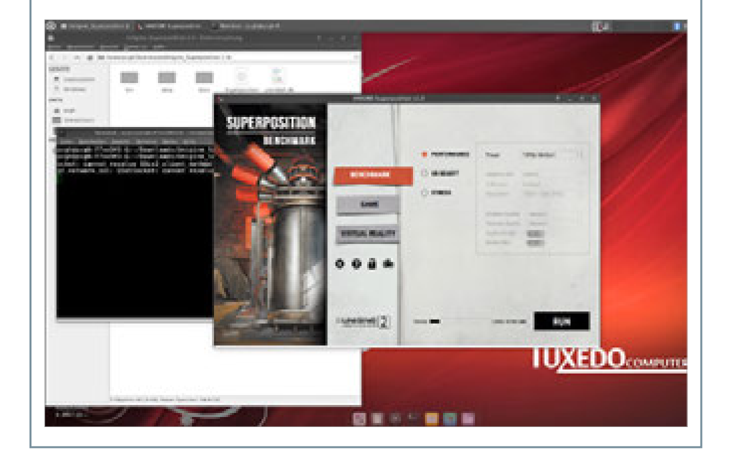


3) Nun ist in eurem Downloadverzeichnis ein Ordner erschienen, der die notwendigen Dateien beinhaltet. Wählt den Ordner per Doppelklick an und startet, wie oben beschrieben, wieder ein Terminalfenster.

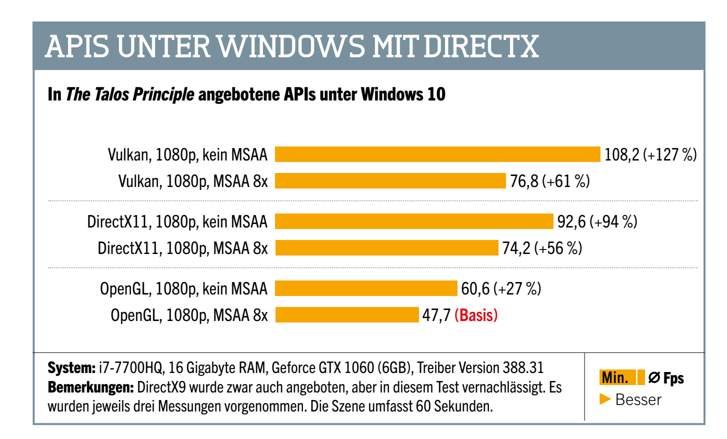
4) In dieses Fenster gebt ihr nun

./Superposition

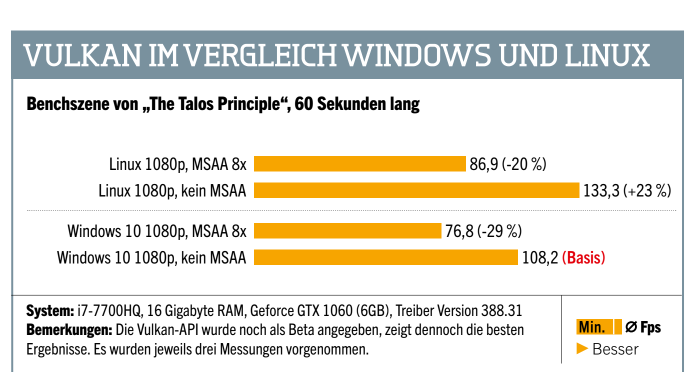
ein (für einen anderen Benchmark, gebt den entsprechenden Dateinamen ein). Sofort öffnet sich das HUI des Benchmarks und ihr könnt euer System mit anderen vergleichen.



APIS UNTER WINDOWS MIT DIRECTX



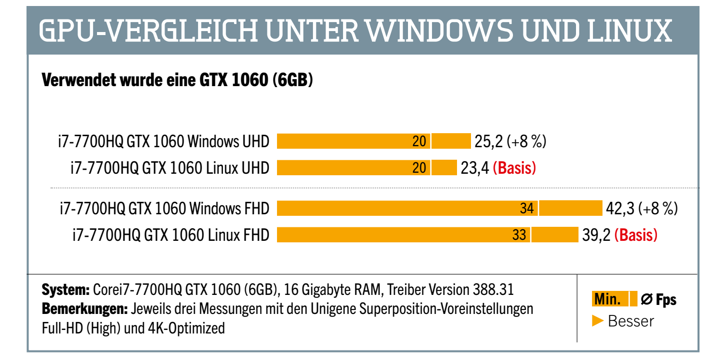
VULKAN IM VERGLEICH WINDOWS UND LINUX



MESSERGEBNISSE „THE TALOS PRINCIPLE"

System	API	Frames	30-60 FPS	über 60 FPS	Average ohne Extremwerte
Linux	Vulkan low	7998	1,00%	99,00%	137,8
	Vulkan high	5215	1,00%	99,00%	90,63
Windows	Vulkan low	6492	1%	99%	81,1
	Vulkan high	4606	16%	84%	111,23
Linux	OpenGL low	4490,33	19%	81%	77,8
	OpenGL high	3522,67	44%	56%	61,13
Windows	OpenGL low	3638	43%	57%	62,1
	OpenGL high	2865,33	82%	18%	49,6
Windows	DirectX11 low	5555,67	3%	97%	96,27
	DirectX11 high	4454	17%	83%	76,47

GPU-VERGLEICH UNTER WINDOWS UND LINUX



GPU-VERGLEICH UNTER WINDOWS UND LINUX

Verwendet wurde eine GTX 1070 (8GB)

i5-7600K GTX 1070 Windows UHD 29 38,6 (+7 %)
i5-7600K GTX 1070 Linux UHD 30 36,2 (Basis)
i5-7600K GTX 1070 Windows FHD 43 66,3 (+69 %)
i5-7600K GTX 1070 Linux FHD 39 39,2 (Basis)

System: Core i5-7600KGTX 1070 (6GB), 16 Gigabyte RAM, Treiber Version 388.31
Bemerkungen: Jeweils drei Messungen mit den Unigene Superposition-Voreinstellungen Full-HD (High) und 4K-Optimized

Min. Ø Fps
▶ Besser

zurückgegriffen wird. OpenGL und Vulkan wurden jeweils unter Linux und Windows getestet, um die Performance der Betriebssysteme mit den APIs zu überprüfen. Zusätzlich wurde für einen Vergleich noch DirectX11 unter Windows getestet.

OpenGL zeigt in beiden OS' die schlechtesten Bildwiederholraten im Benchmark. In Linux konnten ohne MSAA 23,4 Prozent, mit MSAA 8x 22,9 Prozent mehr Bilder innerhalb der 60 Sekunden Testphase gemessen werden, als in Windows. Auffallend dabei: Linux konnte die FPS zum größeren Teil über der magischen 60-FPS-Marke halten, ganze 81 zu 56,67 Prozent – das entspricht einer Steigerung von 42,9 Prozent im Vergleich zu Windows. Das schlechte Abschneiden von OpenGL mag einerseits daran liegen, dass in der Grafikbibliothek eine teils noch veraltete Programmierschnittstelle vorliegt, die von einigen Entwicklern als zu umständlich angesehen wird.

Dagegen zeigt sich der Nachfolger der offenen Grafikbibliothek (OpenGL: open Graphic Library), die Low-Level-API Vulkan, deutlich effizienter. Hier können nicht nur die höchsten Bildwiederholungsraten in beiden Betriebssystemen erreicht, sondern auch durchweg die FPS-Zahl über 60 gehalten werden – außer in der Einstellung mit achtfacher MSAA-Kantenglättung unter Windows: Ganze 16 Prozent der Frames pro Sekunde liegen im Bereich von 30 bis 60 FPS. Bei der durchschnittlichen Bildwiederholrate brechen die Werte in beiden Systemen mit MSAA 8x ein, in Windows um 29 Prozent von 108 FPS auf knapp 77 und in Linux um 35 Prozent von 133 auf 86 FPS.

Die propriotäre Programmierschnittstelle DirectX11 zeigt mit Kantenglättung nahezu identische Werte, als würde die Vulkan-API verwendet. Erst ohne MSAA wird deutlich, dass *The Talos Principle* unter Vulkan um zirka 17 Prozent mehr Frames am Monitor anzeigen kann. Wird die Microsoft-API mit OpenGL verglichen, zeigt sich ein gewaltiger Unterschied von 35 Prozent ohne MSAA respektive 34 Prozent mit MSAA.

Linux macht in *The Talos Principle* von 2014 einen durchweg performanteren Eindruck als Windows. Durch Optimierung zeigt sich vor allem unter Verwendung der Vulkan-API, zu was der Nachfolger von OpenGL eigentlich in der Lage ist: Bei der präsentierten Implementierung im Spiel konnten nicht nur unter Linux die besten Ergebisse erzielt werden, auch in Windows strahlte die neue Programmierschnittstelle.

BENCH: GPUS IM VERGLEICH

Unter Verwendung des Unigine Superposition Benchmarks wurden die drei Notebook-Grafikkarten unter Linux und Windows getestet. Die Analyse zeigt, dass bei voller Auslastung der GPU unter Windows beim Laptop mit einer verbauten Geforce 1060 und beim Gerät mit einer Geforce 1080 der synthetische Benchmark eine leicht verbesserte Performance abliefern konnte. So sind dort die durchschnittlichen Frames pro Sekunde in Full-HD um acht Prozent (GTX 1060) respektive 13 Prozent (GTX 1080) besser. Jedoch nehemn sich die minimalen FPS im Vergleich nicht viel: Hier ist die Bildwiederholrate in Linux nur um wenige Bilder niedriger. Bei der GTX 1070 zeigt sich dagegen etwas Ungewöhnliches: Zwar ist auch hier im UHD-Testumfeld Windows um einen ähnlichen Prozentsatz performanter, in Full-HD sind es jedoch ganze 69 Prozent. Zwar wurden in dem Benchmark die GPUs zu 100 Prozent ausgelastet, indem die Unigine-Engine grafisch aufwendige Umgebungen darstellte und animierte, dennoch handelt es sich hier um





Auf retropi.org.uk findet ihr ein Linux-Derivat, das speziell für Konsolen-Emulatoren entwickelt wurde.

einen synthetischen Benchmark. Unter Realbedingungen könnten die Ergebnisse etwas variieren. Dennoch zeigen die Resultate, dass Linux in den letzten Jahren Performance-technisch deutlich aufgeholt hat und der Vorsprung von Windows kleiner wird.

LINUX ALS IDEALE SPIELE-PLATTFORM?

Linux ist mittlerweile in der Lage, nicht nur frei entwickelte oder alte Spiele wiederzugeben, die durch mühevolle Kleinarbeit in Jahren portiert wurden, sondern auch moderne Titel können auf dem quelloffenen System mit dem Pinguin erlebt werden. Vor allem die neue Low-Level-API Vulkan scheint hier eine Wendung zu besser optimierten Spielen für beide Betriebssysteme zu sein – ohne, dass erst eine Kompatibilitätsschicht dazwischen gelegt werden muss.

Dank der Wegebnung durch Valves Vorstoß mit den Steam-Machines sind auf Steam genug Videospiele vorhanden, um jedes Gusto zu befriedigen. Von hoch budgetierten Triple-A-Titeln wie *Mittelerde: Mordors Schatten*, *Mad Max*, *Cities Skylines* oder *Deus Ex: Mankind Divided* über Klassiker wie das sehr beliebte *Counter Strike: Global Offensive* bis hin zu Indie-Perlen ist wirklich für jeden etwas dabei. Auch dadurch, dass Studios wie Bethesda mehr und mehr auf Vulkan setzen – so wie aktuell in *Wolfenstein 2* – wird nicht nur eine Portierung zur Nintendo Switch einfacher, sondern auch auf Linux. Wenn die Entwickler hier auf den Zug aufspringen und für beide Betriebssysteme im Hinterkopf entwickeln, können sich Linux-Enthusiasten mit Gaming-Ambitionen in den nächsten Jahren durchaus auf mehr große Veröffentlichungen für das eigene System freuen.

Ein anderer Aspekt, den man anhand der Zahlen eventuell missverstehen könnte: Linux-Gaming ist auf dem Vormasch. Obwohl der Anteil von Steam-Nutzern, die Linux als Betriebssystem verwenden, gesunken ist, stieg im gleichen Zeitraum die gesamte Nutzerzahl der Spieler auf Steam. Wie Chris Hoffmann von PCWelt bereits ausführte, sind zwar zwischen Oktober 2013 und Februar 2015 knapp zwei Prozent der Linux-User „weggebrochen“, im gleichen Zeitraum legte Steam aber von 65 Millionen auf 125 Millionen Nutzer zu. Im Endeffekt hat die Linux-Community auf Valves Spieleplattform so von 637.000 im Oktober 2013 auf über 1,2 Millionen im Februar 2015 zugelegt – hat also eine Verdopplung erfahren.

Linux entstand ja aus den Unix-Systemen, die vor knapp 70 Jahren entworfen wurden, und findet deswegen auch noch heute in ganz anderen Aspekten unseres Lebens Verwendung, sei es nun als Betriebssystem für Supercomputer und Großrechner an den Universitäten oder als Entwicklerwerkzeug in allen Bereichen der Industrie. Laut Stack Overflow nutzten 2016 ganze 21,7 Prozent der Webentwickler ein Linux-Derivat als „Go-To“-Umgebung und die Implementierung eines Linux-Sub-Systems in das Fall Creators Update für Windows 10 geben der Plattform als Entwicklerwerkzeug recht.

Hinzu kommt der Einsatz in Systemen wie einem Raspberry Pi oder generell in Android-Geräten. Auch diese Systeme weisen eine Spieletauglichkeit auf – zwar nicht im High-End-Grafiksektor – und profitieren wahrscheinlich am meisten davon, dass Linux durch Steam seit 2013 mehr in den Gaming-Fokus gerückt wurde. Dank dieses Vorstoßes von Valve kann sich eigentlich jeder mit wenigen Euros zuhause einen Smart-TV mit Gaming-i-Tüpfelchen zusammenbauen und Spiele am heimischen Fernseher genießen.

Das einzige, was vielleicht noch in den nächsten Jahren passieren müsste, ist, die Hemmschwelle für den Einstieg in das Linux-Universum zu senken, denn Potential ist zuhauf vorhanden. Deswegen mag Linux vorerst einen geringen Prozentsatz am täglichen Spielegeschäft haben und zunächst keine wirkliche Alternative zu Konsolen und Windows-Rechnern darstellen, aber die Gaming-Gemeinde des kleinen Pinguins wächst. ❑

FAZIT

Warum nicht?

Linux ist mittlerweile soweit, dass es durchaus als Gaming-Plattform durchgehen kann. Die Verbreitung von Android-Geräten, Valves Vorstoß mit SteamOS und die Tatsache, dass immer mehr Entwickler mit auf den quelloffenen Pinguin-Express aufspringen, qualifiziert Linux bereits jetzt als Spielplattform. Einziges Manko ist bisher die etwas träge Umsetzung und mancher Argwohn großer Publisher. Hoffentlich ändert sich das in den nächsten Jahren mit der Low-Level-API Vulkan.

VERGLEICH WINDOWS UND LINUX MIT EINER GTX 1080

Verwendet wurde eine GTX 1080 (8GB)

Konfiguration	Min.	Ø Fps
i7-7700 GTX 1080 Windows UHD	38	49,2 (+9 %)
i7-7700 GTX 1080 Linux UHD	38	45,3 (Basis)
i7-7700 GTX 1080 Windows FHD	65	81,6 (+13 %)
i7-7700 GTX 1080 Linux FHD	59	72,3 (Basis)

System: Corei7-7700 GTX 1080 (8GB), 16 Gigabyte RAM, Treiber Version 388.31
Bemerkungen: Jeweils drei Messungen mit den Unigene Superposition-Voreinstellungen Full-HD (High) und 4K-Optimized

Min. | Ø Fps
▶ Besser

EMPFEHLENSWERTE SPIELE FÜR JEDERMANN

Spiel	Genre	Veröffentlichungsdatum
Hitman	Stealth-Action	2016
Civilization 6	Strategie	2016
XCOM 2	Strategie	2016
Deus Ex: Mankind Divided	Rollenspiel	2016
Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	2014
Superhot	Shooter	2016
F1 2017	Rennspiel	2017
Ark: Survival Evolved	Survival-Action	2017
Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Strategie	2017
This War of Mine	Survival	2016

EINIGE BEFEHLE FÜR DEN LINUX-TERMINAL

Befehl	Nutzen
pwd	„Sie sind hier“-Markierung. Gibt Standort im System wieder
ls	Zeigt Ordner und Daten an
cd ~	Ändert das Verzeichnis
mkdir fodlername	Ermöglicht das Erstellen eines neuen Ordners
touch filename	Erstellt eine leere Datei
cp filename filename2	Kopiert eine Datei filename und nennt sie dann filename2
rm filename	Löscht eine Datei
sudo	Steht für „SuperUser Do“, entspricht den Administartorrechten
apt-get	Ermöglicht das Installieren von Softwarepaketen
sh	„Shell Script“, der Befehl führt eine Datei als Shell-Skript aus



Bild: CC 2.0 Argonne National Laboratory

Der „Blue Gene P“-Supercomputer von IBM forscht für die Medizin mit einem Petaflop Rechenleistung. Hier wird die Faltung von Proteinen simuliert, dank Linux als OS.

Im nächsten Heft

Vorschau

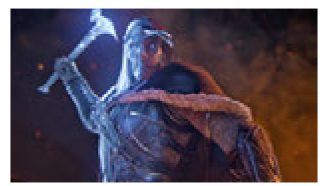
Anno 1800



Unter tatkräftiger Mitwirkung der treuen Anno-Community soll der neueste Ableger der Strategiespielreihe entstehen. Wir besuchen Blue Byte und verraten, wie es um die Entwicklung des Spiels steht.

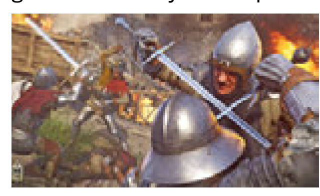
Special

Skandale, Spiele, Sensationen | Unser Rückblick auf das ereignisreiche Spielejahr 2017.



Aktuell

Kingdom Come: Deliverance | Letzter Check vor dem Test: Wie gut ist das Reality-Rollenspiel?



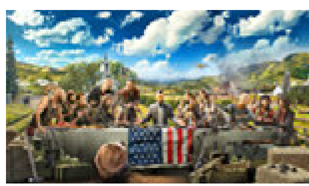
Special

Review Bombing | Wie Spielehersteller durch schlechte Bewertungen geschädigt werden.



Special

Ausblick 2018 | Wir geben euch einen Ausblick auf die wichtigsten Spiele des kommenden Jahres.



PC Games 01/18 erscheint am 27. Dezember!

Vorab-Infos ab 23. 12. auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN PC GAMES!
MONACO: WHAT'S YOURS IS MINE & GONE HOME



Zwei erstklassige Vollversionen: Ein Action-Knaller, der vor allem im kooperativen Mehrspielermodus Spaß macht, und ein sehr storylastiges Adventure.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Susanne Braun, Michael Cherdchupan, Dennis Christ, Benjamin Kegel, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Steffen Rothhaupt, Maxe Schwind, Raffael Vötter, Stefan Weiss
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Cloud Imperium Games
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B Sales
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017.


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

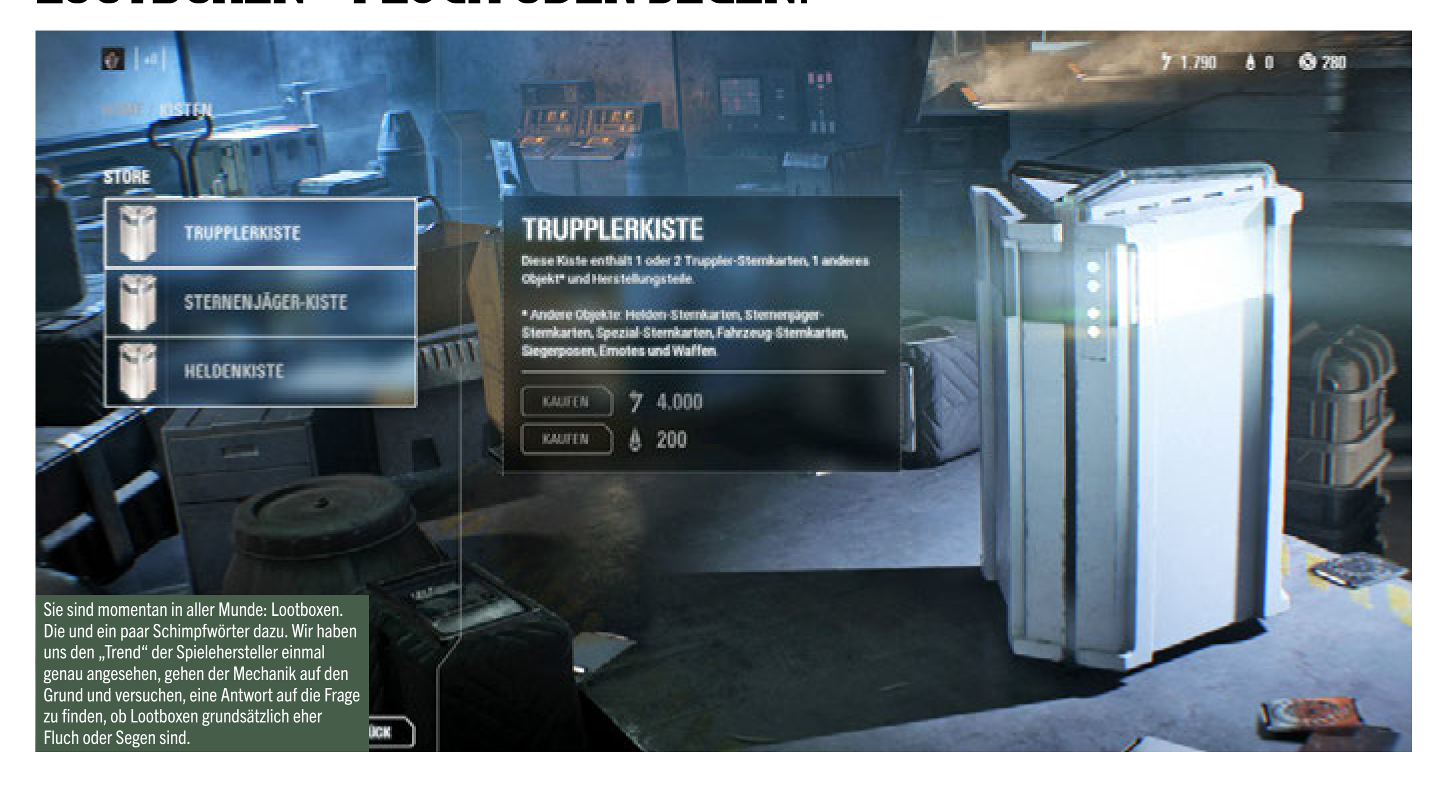

Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI

REPORTAGE Seite 132

LOOTBOXEN – FLUCH ODER SEGEN?



Sie sind momentan in aller Munde: Lootboxen. Die und ein paar Schimpfwörter dazu. Wir haben uns den „Trend" der Spielehersteller einmal genau angesehen, gehen der Mechanik auf den Grund und versuchen, eine Antwort auf die Frage zu finden, ob Lootboxen grundsätzlich eher Fluch oder Segen sind.

HARDWARE-SPECIAL


Seite 138

NVIDIA SHIELD TV (2017)





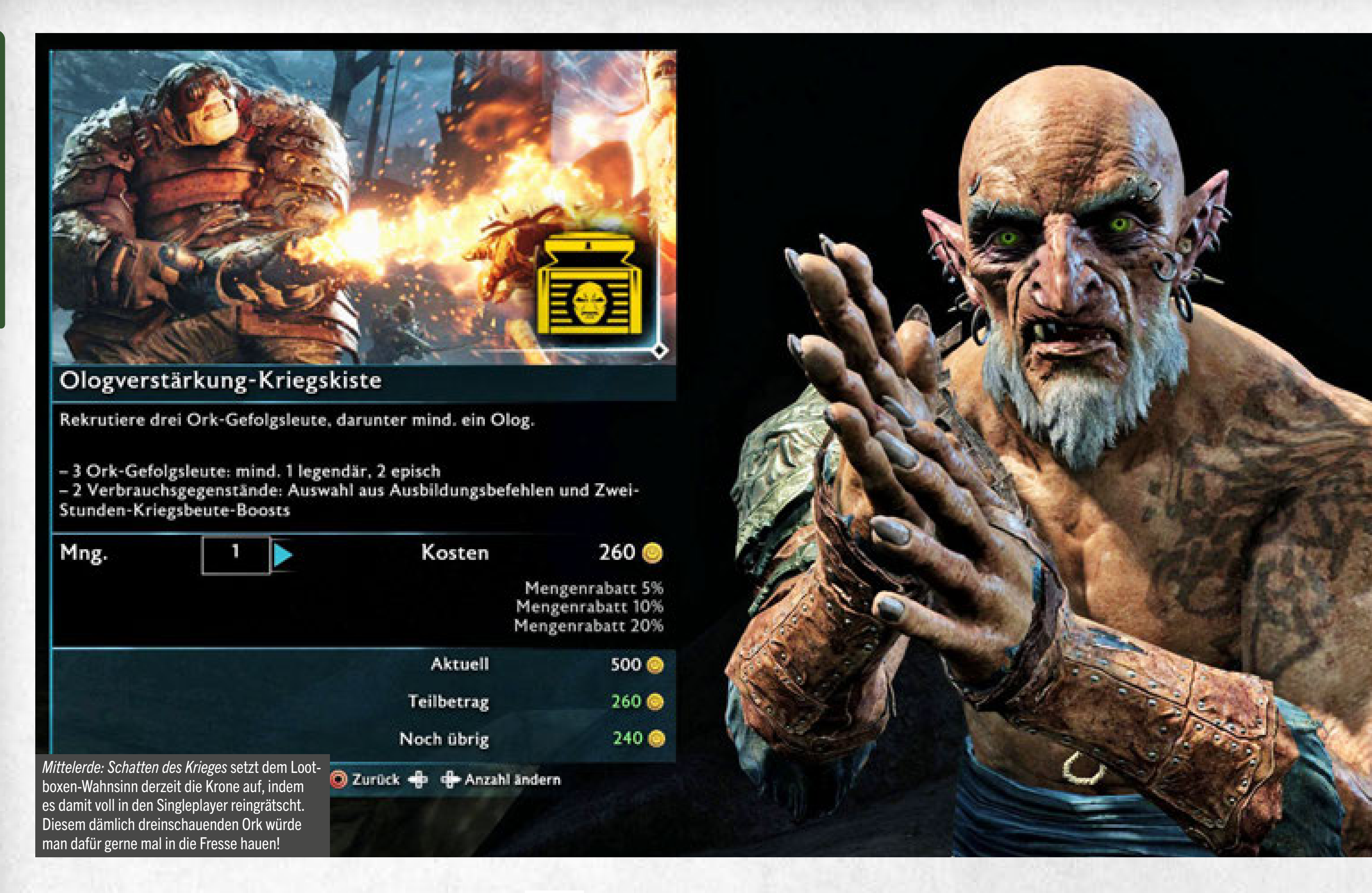
Nvidia Shield TV legt mit einem neuen Modell samt neuem, verbessertem Controller nach – und funktioniert damit besser als je zuvor. In unserem Special lest ihr alles, was ihr zum Hardware-Upgrade wissen müsst.

HARDWARE-SPECIAL Seite 140

GRAFIK-LIFTING FÜR SPIELE



Fast jedes Spiel lässt sich durch ein paar Tricks noch weiter aufhübschen, ganz abseits der allgemeinen Grafikeinstellungen – je besser euer Rechner, desto größer auch der optische Effekt. Wir zeigen euch die unterschiedlichen Möglichkeiten.



Mittelerde: Schatten des Krieges setzt dem Lootboxen-Wahnsinn derzeit die Krone auf, indem es damit voll in den Singleplayer reingrätscht. Diesem dämlich dreinschauenden Ork würde man dafür gerne mal in die Fresse hauen!

Lootboxen

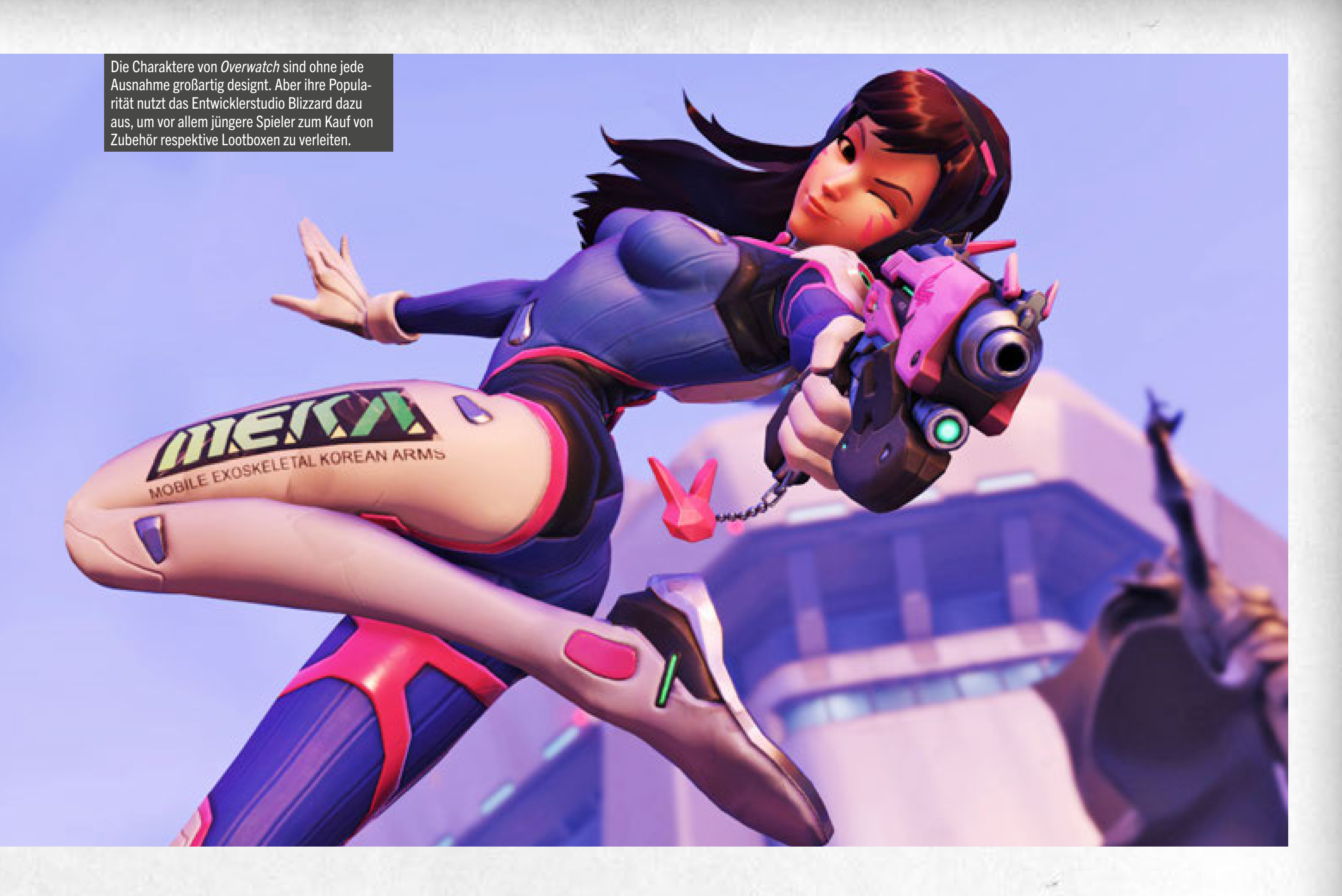
Eine Lotterie, die Spiele schlechter macht.

Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Lootboxen in Vollpreistiteln? Heutzutage üblich. Was das mit Glückspielen zu tun hat und wie es Singleplayer-Erfahrungen verschlechtert, verrät unser Report.

Wir alle lieben dieses Gefühl, ein Geschenk auszupacken. Da liegt es vor uns, eingewickelt in glitzerndes Papier. Und wenn unsere Fingerspitzen beginnen, es zu lösen, gehen uns etliche Erwartungen durch den Kopf. Was mag dort wohl drin sein? Ein Gegenstand, den wir uns schon lange gewünscht haben? Oder wird es etwas anderes, sehr viel Tolleres sein? In diesem Augenblick, diesem Anflug von Euphorie – an Geburtstagen, an Heiligabend, bei überraschenden Gelegenheiten – sind wir alle wieder wie Kinder mit leuchtenden Augen. Genau dieses Phänomen haben Spieleentwickler erkannt und bauen schon seit jeher Kisten in ihre Werke ein, die wertvolle Schätze bergen. Das geht weit zurück – sehr weit: Schon im ersten *The Legend of Zelda* von 1986 für das NES hat Link Kisten in Dungeons gefunden. Sie bewahrten Herzen, Bomben oder Waffen auf. Apropos Dungeon-Crawler: Vor allem in Spielen dieses Genres waren in den dunkelsten Ecken schon immer die sagenumwobensten Kisten versteckt. Manche waren bloß aus Holz, andere mit funkelnden Verzierungen gefertigt. Doch allesamt lösen sie den gleichen Drang in uns aus: Wir müssen diese Kiste aufmachen! Jetzt! Sofort! Ein versperrendes Schloss, eine Kette, ein Siegel? Das treibt uns nur noch mehr an. Dafür kommen wir sogar nach etlichen Spielstunden wieder zurück, wenn wir bei unserer ersten Begegnung nicht den richtigen Schlüssel parat hatten. Dieses Gamedesign-Element ist längst nicht auf ein bestimmtes Genre beschränkt. Selbst Shooter haben das Kisten-Konzept übernommen.

Das vielleicht berühmteste Beispiel: die Munitions- und Waffenboxen in *Borderlands*. Die Sci-Fi-Shooter-Reihe von Gearbox hat den Begriff „Loot“ (auf Deutsch: „Beute“) vielleicht erst massentauglich gemacht. Es ist nicht nur spannend, zahlreiche Gegner zu erlegen, sondern auch, ihre Überreste zu plündern. Welche Wummen werden sie hinterlassen? Oder welche Waffenkammer wird sich nach einer heftigen Schlacht öffnen? Stück für Stück erbeuten wir bessere Ausrüstung. Wenn unsere Hände bei einem



Die Charaktere von *Overwatch* sind ohne jede Ausnahme großartig designt. Aber ihre Popularität nutzt das Entwicklerstudio Blizzard dazu aus, um vor allem jüngere Spieler zum Kauf von Zubehör respektive Lootboxen zu verleiten.

heftigen Kampf schon begonnen haben, zu schwitzen, fühlt es sich verdammt großartig an, diese fette Rüstung, für die man sich so abgerackert hat, endlich aus der Beutekiste zu holen.

AUSGELAGERTE SPIELKOMPONENTEN

Doch dabei gibt es einen entscheidenden Punkt: Egal, ob man in einem Spiel Verbesserungen durch NPCs, Erfahrungspunkte oder eben Lootboxen erhält, ist ihre Gemeinsamkeit die potenzielle Erreichbarkeit innerhalb eines geschlossenen Werkes. So gut wie alles, was wir in *The Legend of Zelda*, *Borderlands* oder *Skyrim* erlangen können, ist im Rahmen des erworbenen Spiels möglich. Es ist Teil der Reise, die wir vollbringen sollen; Teil der virtuellen Welt, die man als gesamtes Wunderpaket erworben hat. Ein fester Bestandteil des Plans. Der Held soll stärker werden – die Erfolgserlebnisse sind ein Teil der Spielerfahrung. Vom Entwickler zwar fest vorgegeben, aber umso schöner für uns, wenn er uns für Erfolge Belohnungen präsentiert. Wie ein Buch, in dem sich der Autor vom Prolog bis zum Epilog genau überlegt hat, wie die dramaturgische Erfahrung der Heldin oder des Helden aussehen soll. Was aber, wenn wir dieses Buch aufschlagen und in einem der Kapitel auf einmal Lücken vorfinden? Platzhalterwörter, die wir freirubbeln müssen? Nur mit etwas Glück stehen dort passende Wörter, welche die Sätze sinnvoll ergänzen. Was ist, wenn auf einmal ganze Seiten fehlen und stattdessen nur das Kleingedruckte verrät, dass es die fehlenden Teile möglicherweise separat zu kaufen gibt? Möglicherweise? Separat? Ja, denn wenn wir einen kleinen Geldbetrag investieren, haben wir die Chance eines der Wörter, vielleicht sogar alle fehlenden Seiten erwerben. Nur eine Chance? Ja, denn man kann uns nicht vorher verraten, welche Teile der Geschichte es genau sein werden. Man kann uns noch nicht einmal garantieren, ob es überhaupt etwas mit dem Plot zu tun hat. Vielleicht sind es bloß Füllwörter, die zwar hübsch klingen, uns in der Geschichte aber kein Stück weiterbringen.

Das klingt absurd, oder? Aber übertragen wir das Ganze mal auf Spiele: Was ist, wenn Link in *The Legend of Zelda* eine Kiste öffnen möchte – und plötzlich ploppt eine Meldung auf: „Bitte investieren Sie drei Euro, um ein Lotterielos zu erwerben." Mit etwas Glück befindet sich in der Kiste etwas Sinnvolles, was Link auf seinem Abenteuer gebrauchen kann. Was ist, wenn wir zähneknirschend den verlangten Betrag investieren – und in der Kiste waren dann doch nichts weiter als vergammelte Stiefel, die uns nur Platz im Inventar rauben? Gebraucht hätten wir aber die magischen Sprungstiefel, um über eine große Schlucht hüpfen zu können. Jetzt müssen wir den langen Umweg durch den superlangweiligen Dungeon nehmen, der uns sehr viel mehr Zeit kostet und mit den immer gleichen Kämpfen konfrontiert. Aber hey, wenn wir erneut drei Euro investieren, könnte beim nächsten Mal vielleicht doch der Sprungstiefel dabei sein! Man kann es uns nicht garantieren, aber vielleicht klappt es beim neunten, gar zehnten Mal – wenn wir 30 Euro gezahlt haben. Halb so viel, wie das Spiel ursprünglich gekostet hat.

KÜNSTLICH IN DIE LÄNGE GEZOGENE GRIND-PASSAGEN

In nur geringfügig abgeschwächter Form ist genau das in *Mittelerde: Schatten des Krieges* geschehen. Mit der Lizenz von *Der Herr der Ringe* im Rücken erzählt Entwickler Monolith eine epische Geschichte in einem gigantischen Fantasy-Krieg, die von einem dramaturgischen Geflecht zusammengehalten wird. Dabei muss der Protagonist eine eigene Ork-Armee zusammenstellen. Besondere Generäle und Einheiten können zwar über eine natürliche Progression erspielt werden, aber es geht deutlich schneller und einfacher, wenn man dies über Lootboxen löst. Der Einschnitt in die eigentlich stringent erzählte Welt ist offensichtlich, da viele Kämpfe durch den Grind irgendwann nur noch mühselig werden.

Es geht sogar so weit, dass das richtige Ende der Handlung hinter einem ellenlangen Grind oder eben einer Paywall versteckt ist. War es früher oberstes Ziel einer Singleplayer-Kampagne, möglichst unterhaltsam zu sein, werden nun Passagen eingebaut, die sich absichtlich zäher spielen. Irgendwie muss man den Spieler ja zu „Arbeitserleichterungen" zwingen. Besonders ärgerlich ist dabei aber vor allem, dass für den Spieler in einem Vollpreistitel mitunter echte Nachteile entstehen, wenn dieser nicht noch zusätzliches Geld in die Hand nimmt. Das gilt vor allem für den Multiplayer-Modus. Wer in Loot-

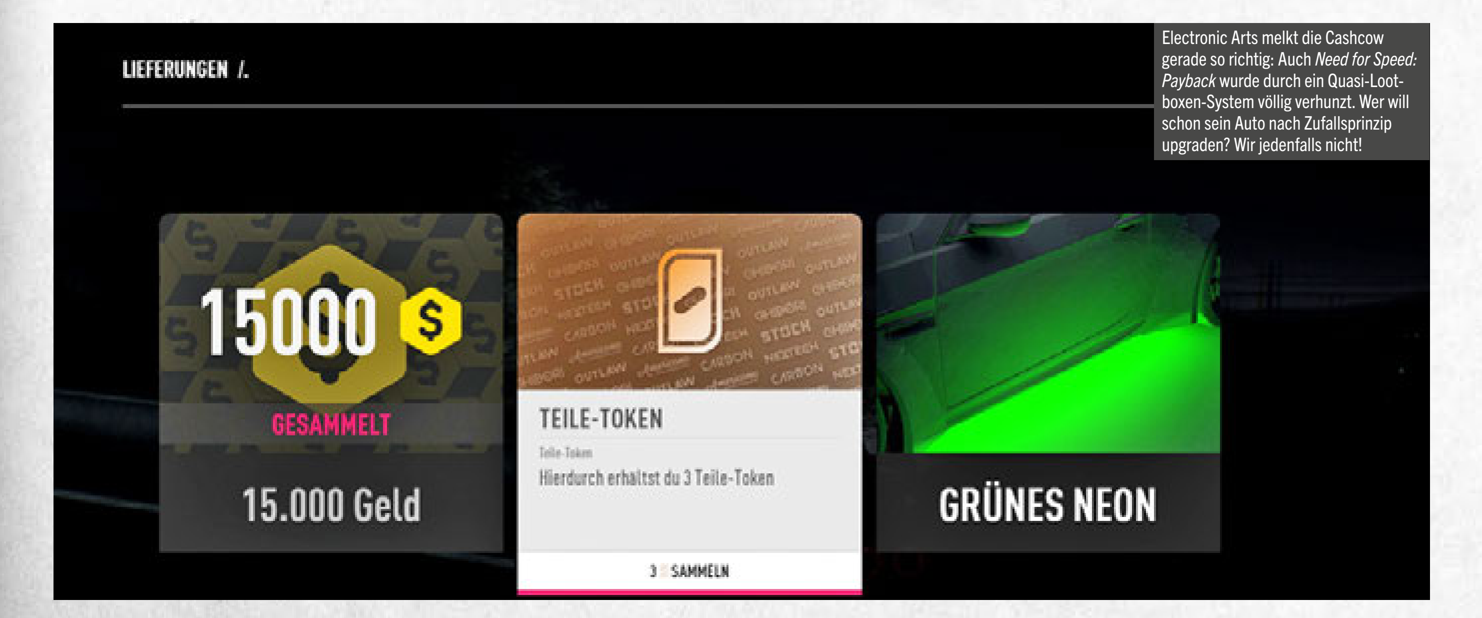
In *Star Wars: Battlefront 2* hat EA darauf gewettet, dass die zahlreichen *Star Wars*-Fans ein paar Euro in die Hand nehmen, um sofort ihre Lieblingshelden freizuschalten.

boxen investiert, kommt sehr viel schneller zu einer starken Armee, als Spieler, die sie „ganz normal“ erspielen wollen.

Beutekisten waren zwar schon immer Bestandteil von Games, doch sie haben mittlerweile ein Ausmaß angenommen, das nicht mehr feierlich ist. Der erkaufbare Wettbewerbsvorteil in modernen Multiplayer-Titeln ist nur eines von vielen Ärgernissen. Zu Beginn war alles noch ganz harmlos. *Counter-Strike: Global Offensive* begann zum Beispiel damit, eine Lotterie einzubauen, indem ausschließlich Skins verlost wurden. Rein kosmetische virtuelle Güter, die keinen Einfluss auf das eigentliche Spielgeschehen haben – wenn man mal davon absieht, dass alle Spielfiguren mittlerweile so aussehen wie bunte Zirkusartisten. Doch Stück für Stück wagte die Spieleindustrie mehr: Die Skins wurden aufwendiger, und es ging über zu Frisuren, Kleidungsstücken, Emblemen, Schuhen, Schilden und kleinen wie großen Verzierungen. Spieler, die sich mit ihren Avataren in Multiplayer-Spielen gut und gerne identifizieren können oder möchten, fanden nach einiger Zeit nur über die Lootboxen Gegenstände zur Individualisierung. Konnte man ehemals neue Accessoires über Progression im Spiel oder zumindest per Micropayment in einem digitalen Shop erwerben, bekommt man mittlerweile nur noch zufälligen Kram über Lootboxen; wenn einem das Erhaltene nicht gefällt, muss man ein weiteres Mal die Brieftasche öffnen.

GESCHAFFEN, UM KINDERHERZEN ZU ERWEICHEN

Das treibt Blizzard mit *Overwatch* zum Beispiel besonders weit. Die Entwickler haben die Spielfiguren bewusst nach Archetypen gestaltet, um Geschmäcker flächendeckend ansprechen zu können. Das niedliche Nerd-Mädchen mit dem Mech, der saucoole Samurai mit der Metallrüstung, der gigantische Gorilla mit dieser total putzigen Brille, weil er eigentlich ein großes Herz hat. Allesamt Designs, die an die Werke kommerziell erfolgreicher Filmstudios wie Pixar oder DreamWorks Animation erinnern. Das soll vor allem jüngeren Spielern gefallen. Und hat einer von denen seine Spielfigur besonders gern, ist die Verlockung umso größer, dann



Electronic Arts melkt die Cashcow gerade so richtig: Auch *Need for Speed: Payback* wurde durch ein Quasi-Lootboxen-System völlig verhunzt. Wer will schon sein Auto nach Zufallsprinzip upgraden? Wir jedenfalls nicht!

DIE NERVIGSTEN LOOTBOXEN UND MICROPAYMENTS IN SPIELEN

NEED FOR SPEED: PAYBACK

Ein trauriger Fall. Eigentlich ist das neue *Need for Speed* ein ordentlicher Arcade-Racer, doch er wurde durch sein penetrantes Lootbox-System völlig ruiniert. Während man in vielen der alten Serienteile mit verdienten Ingame-Credits in die Garage fahren und dort einzelne Autoteile individuell aufrüsten konnte, passiert hier alles zufällig mit dem „Speed Cards"-System. Das Spiel würfelt also Upgrades völlig zufällig zusammen. Ganz ähnlich wie in *The Crew*. Nur dass *Need for Speed: Payback* eigentlich ein Singleplayer-Spiel ist.

MITTELERDE: SCHATTEN DES KRIEGES

Wir haben es bereits im Fließtext angesprochen: Was Singleplayer-Inhalte betrifft, ist diese Lizenz-Umsetzung bisher der Gipfel der Unverfrorenheit. Darüber hinaus wirken die ständigen Lootbox-Einblendungen in der düsteren Welt von *Der Herr der Ringe* einfach nur deplatziert.

SENRAN KAGURA: PEACH BEACH SPLASH

Die frivole Wasserschlacht mit erotischen Anime-Mädchen lost nach jedem Match sogenannte Skill-Cards aus, mit denen man Sonderfähigkeiten auslösen kann. 810 davon sind fest ins Spiel implementiert, womit es auch gut ausbalanciert ist. Aber weitere Bonuskarten können nur als digitaler Download erworben werden. Die Gesamtsumme aller DLC-Packs: Fast 200 Euro. Da das Spiel ganz bewusst einen Personenkult um seine Protagonistinnen bildet, hofft Publisher Marvelous hier wohl, dass Otakus besonders tief in die Tasche greifen … zur Geldbörse natürlich, ihr kleinen Schweinchen!

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Ihr investiert den Vollpreis in dieses Multiplayer-Spiel, und trotzdem sieht Electronic Arts vor, dass Helden wie Luke, Han oder Leia erst nach vielen Stunden freigeschaltet werden sollen. Nach dem Shitstorm rechtfertigte man sich, dass es sich auf diese Weise wie eine Belohnung anfühlen sollte. Aber Belohnungen sollten in Spielen auf schwere Aufgaben folgen, nicht nach stundenlanger Grind-Arbeit. EA hat reagiert und die Kosten auf 25 Prozent des ursprünglichen Aufwands gesenkt. Aber es war völlig klar, dass man gehofft hatte, die Fans würden ordentlich Geld ausgeben, um schneller an ihre Lieblingsfiguren zu kommen.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Der „Battle Royale"-Multiplayer-Shooter ist noch nicht einmal aus der Early-Access-Phase raus, hat mittlerweile über 60 Millionen Dollar generiert – und bekommt trotzdem Crates mit zufälligem Loot verpasst. Die Ausmaße von Lotterie-Videos auf Youtube sind bei *PUBG* besonders real, da der Suchbegriff „pubg crate opening" knapp 100.000 Ergebnisse ausspuckt. Davon werden nicht alle Treffer sein, aber mit ziemlicher Sicherheit mehr als genug. Bemerkenswert: Bei den Suchresultaten ist ein Thumbnail grauenvoller als das andere. Youtube tanzt mit dem Privatfernsehen im Niveaulimbo um die Wette.

FORTNITE

Eigentlich ist *Fornite* eine witzige Mischung aus Shooter und Sandbox. Diese wird zum Vollpreis verkauft, obwohl sich das Spiel noch im Early Access befindet. Wirklich tragisch ist aber, dass es durch sein völlig unfokussiertes Fertigkeiten-System vom eigentlichen, durchaus spaßigen Kern ablenkt. Acht unterschiedliche Skill-Trees, drei unterschiedliche XP-Währungen, unendlich viele Loot-Drops. Und um an diese heranzukommen, muss man jedes verdammte Mal mit einer Hiebwaffe eine bescheuerte Piñata zertrümmern. Manchmal prallt die Waffe von dem Vieh ab und ihr müsst warten, bis es in Reichweite zurückpendelt. In anderen Spielen geht wenigstens auf Knopfdruck eine Kiste auf. Hier wird durch eine Physiksimulation selbst das Öffnen zur Geduldsprobe.

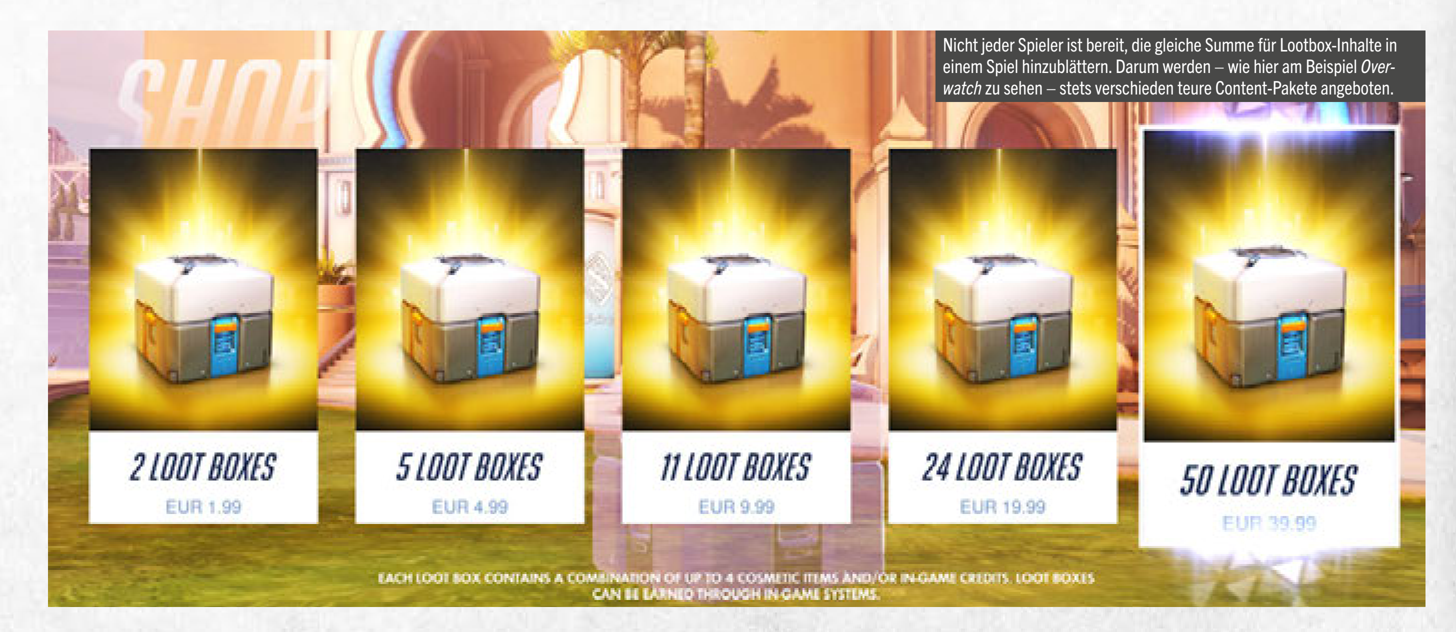
INJUSTICE 2

In Prügelspielen herrscht schon länger die Praktik, Spielfiguren aus der Vollversion zu koppeln, um via DLC gesondert abzukassieren. Wer das volle Raster in *Injustice 2* spielen will, muss noch einmal zusätzlich rund 50 Euro in die Hand nehmen. Das macht Capcom mit *Street Fighter* und *Marvel vs. Capcom* ebenso regelmäßig und selbst angesehene Entwickler wie Arc System Works haben es genauso in *BlazBlue* durchgezogen. Wer in *Injustice 2* keine Lust hat, ewig zu grinden, um seine Charaktere auf den maximalen Level von 20 zu bringen, kann mit echtem Geld die benötigten Source Crystals kaufen. Voraussetzung ist immerhin, dass ihr zumindest einen der Charaktere schon auf „klassische" Art und Weise auf Stufe 20 gebracht habt, ansonsten bleibt euch diese Möglichkeit verwehrt.

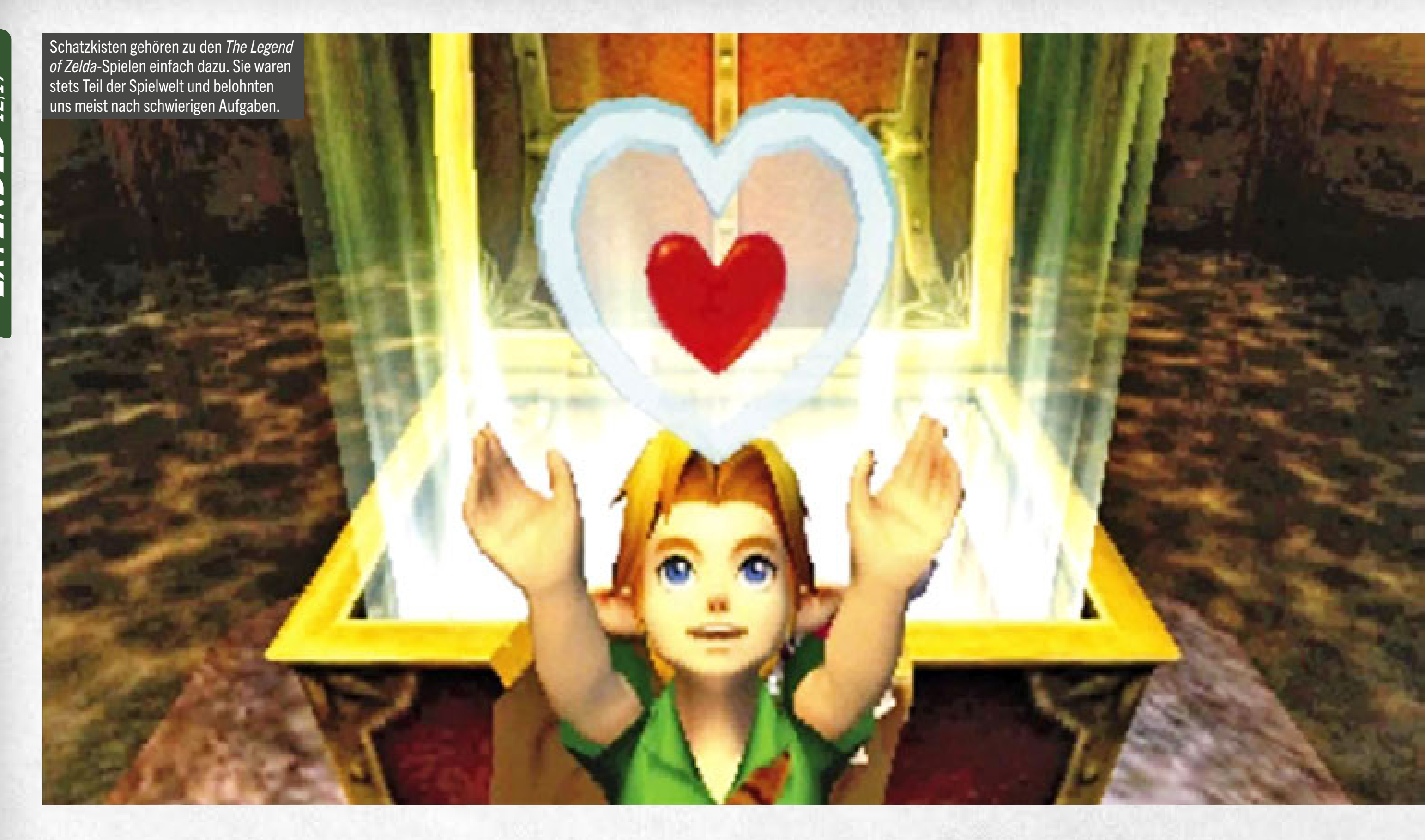
---

doch den einen oder anderen Euro in eine Lootbox zu pumpen. Vielleicht ist da ja ein schicker Skin, eine nette Animation oder ein witziges Spray-Logo dabei, das die liebenswerte Figur noch liebenswerter macht! Eure Kinder werden vor Freude jauchzen. Ob die ständig wachsenden Ergänzungen nach einer Zeit überhaupt noch ein konsistentes Art Design ergeben, spielt keine Rolle, so lange sich Geld verdienen lässt. Das ursprüngliche Spiel erkennt man mitunter kaum noch wieder. Es ist durch das mannigfaltige, kunterbunte Zubehör ein visueller Clusterfuck geworden. Und andere Spiele mit weitaus weniger talentierten Künstlern im Entwicklerteam trifft es nach einer Lootbox-Verseuchung umso härter, da sie dann nur noch chaotisch anmuten.

Während bei *Overwatch* einmal gewonnene Gegenstände immerhin im Inventar bleiben, geht der MMO-Shooter *Destiny 2* einen Schritt weiter. Dort heißen die Lootboxen „Glanz-Engramme" und erworbene Shader für Rüstungen sind Verbrauchsgegenstände. Einmal angelegt, ist der Gegenstand für immer verbraucht. Nun sind es in *Destiny 2* bloß ein paar Farben für die Rüstung, aber es ist der ers-



Nicht jeder Spieler ist bereit, die gleiche Summe für Lootbox-Inhalte in einem Spiel hinzublättern. Darum werden – wie hier am Beispiel *Overwatch* zu sehen – stets verschieden teure Content-Pakete angeboten.



Schatzkisten gehören zu den *The Legend of Zelda*-Spielen einfach dazu. Sie waren stets Teil der Spielwelt und belohnten uns meist nach schwierigen Aufgaben.

te Schritt hin zu einer ähnlichen Vorgehensweise bei anderen, essenziellen Gegenständen. Entwickler testen Stück für Stück, was für die Spieler noch als tolerierbar gilt. Ein paar Farben für Rüstungen sind noch vertretbar? Okay, aber wie ist es zum Beispiel mit komfortsteigernden Gegenständen? Oder wichtigen Upgrades für unsere Waffen? Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ein Spiel diesen Schritt wagt. Bei Free2Play-MMORPGs ist das zum Beispiel mit Buffs oder ähnlichen Verbrauchsgegenständen schon längst gang und gäbe, da diese Projekte schließlich irgendwie finanziert werden müssen. Unterschied ist hier nur, dass man bei *Destiny 2* und Konsorten trotzdem vorher bereits den Vollpreis zu zahlen hat. Nach und nach versuchen die Entwickler, es zur Normalität zu machen, dass mit dem bloßen Kauf eines Spieles die Monetarisierung noch lange nicht abgeschlossen ist.

Counter-Strike: Global Offensive macht keinen Hehl aus seiner Lotterie. Wie bei einer Slot-Maschine laufen oben die Bilder durch, während in der unteren Bildhälfte der mögliche Gewinn gezeigt wird. Diese Visualisierung kann wie bei Glücksspielautomaten süchtig machen.

SUCHTGEFAHR DURCH GEWINNSPIEL-MECHANISMEN

Richtig perfide an dieser Angelegenheit ist allerdings der Mechanismus hinter den modernen Lootboxen: Dadurch, dass wir lediglich die Chance auf ein Item erwerben, statt eine Garantie, ist es gefährlich nahe am Glücksspiel dran. Nicht von ungefähr erinnert die grafische Aufmachung teilweise an Slot-Machines aus Casinos. In *Counter-Strike* rotieren die Grafiken auf einer Drehscheibe, bis per Zufall der Gewinn festgelegt wird. Spiele mit Booster-Packs sollen absichtlich an das Aufreißen derselbigen erinnern – als hätte man sie gerade in einem richtigen Geschäft erworben. In einer genüsslichen Animation reißt das Programm die Verpackung auf, während die Karten mit Konfetti herauswirbeln und aufgedeckt werden. Das Sammelkarten-Phänomen dürften viele aus ihrer Kindheit kennen. Das Öffnen von Kisten wird übermäßig zelebriert. Es zischt, knackt und rappelt, bis der Gewinn sich effektvoll über den Bildschirm ergießt, die Endorphine im Gehirn ausgeschüttet werden und uns ein trügerisches Gefühl der Befriedigung vermitteln.

Und das kann süchtig machen. Der größte Beleg dafür: die zahlreichen Let's Play-Videos auf Youtube, die sich mit nichts



Senran Kagura: Peach Beach Splash nutzt den Sammeltrieb von Otakus aus, um sie zu weiteren Käufen von Kartenpacks zu motivieren. Diese braucht man im Spiel nicht, aber Anime-Fans sind oft auch gleichzeitig Sammler.

anderem beschäftigen als dem Öffnen von Lootboxen. Die Moderatoren kommentieren das Glückspiel wie eine Sportsendung und feiern halbwegs seltene Items mit lauten Jubelschreien vor laufender Kamera. Große Zuschauerzahlen ergötzen sich an dem Loot-Rausch und lassen sich womöglich auf diese Weise selbst zum Kauf motivieren. Inwieweit diese Youtuber von den Herstellern finanziell unterstützt werden, steht als großes Fragezeichen im Raum. Ebenso bei der Frage, wann der Jugendschutz in solchen Fällen eingreifen sollte. In Deutschland stellt der Staat zwar Regeln bei Glücksspielen auf, aber die Gesetzgebung ist derart fragmentiert, dass Juristen sich die Haare raufen. Reguliert werden sie sowohl über das Strafgesetzbuch, als auch den Glücksspielstaatsvertrag – und teilweise beißen sich die Formulierungen. Bei einem so jungen Medium wie jenem der Videospiele ist das Gesetz also erst recht nicht auf dem aktuellen Stand. Da sind sogar der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) die Hände gebunden. Die Berliner Prüfstelle erkennt zwar die Problematik, kann aber nicht eingreifen, weil sie sich an die gesetzlichen Vorgaben halten muss. Zu Lootboxen gibt es schlicht noch keinerlei Rechtsprechung. Deshalb konnte sich zum Beispiel um *Counter-Strike: Gobal Offensive* herum eine große Glücksspielszene bilden, in der Match-Wetten-Anbieter die bestehenden Gesetze momentan noch umgehen können. Die Affären und Betrügereien in diesem Umfeld wären schon fast einen eigenen Report wert.

VON AKTION UND GEGENREAKTION

Warum die ganze Aufregung? Lootboxen sind momentan doch noch relativ fair, oder? Das ist doch alles im vertretbaren Rahmen – und so lange man nicht gezwungen wird, Geld zu investieren, gibt es doch keinen Grund, sich über diese Mechaniken aufzuregen, nicht wahr? Das täuscht. Das Argument, man müsse abseits des Kaufpreises keinen Cent investieren, um ein Spiel durchspielen zu können, ist obsolet. Kein Entwickler baut Lootboxen und Micropayments mit der Erwartung ein, dass niemand sie nutzen würde. Mit ein paar kleinen Veränderungen im Code können Gewinnchancen auf Loot per Zwangspatch angepasst werden, was den Herstellern eine zusätzliche Verwaltungskontrolle gibt. Wer nicht patcht, kann halt nicht spielen, sogar bei Singleplayer-Titeln, die zum Server funken müssen. Doch an dieser Entwicklung sind nicht die Produzenten, sondern ganz allein die Spieler schuld. Selbstverständlich möchten Spielemacher Geld verdienen, und gerade bei Service-Games müssen Methoden gefunden werden, um eine fortlaufende Entwicklung zu finanzieren. Konzepte wie Free2Play etwa halten sich nicht mit Luft und Liebe.

Allerdings: Der Spielemarkt ist übersättigt, während die Produktion von Blockbustern zunehmend aufwendiger und somit teurer wird. Die deutlichste Sprache der Konsumenten ist schlussendlich die Weigerung, ihre Geldbeutel zu öffnen. Es muss mehr als genug Spieler gegeben haben, die in der Vergangenheit viel, viel Kohle in Micropayments und Lootboxen investiert haben. Und so haben die sich mit der Zeit etabliert. Stück für Stück werden Entwickler die Grenzen ausloten.

Mit *Mittelerde: Schatten des Krieges* ist es durch den Eingriff in die Einzelspielerkampagne endlich zu einem längst überfälligen Aufschrei gekommen. Aber der wird wenig nützen, wenn sich trotzdem genug Menschen das Spiel kaufen und Münzen in den Glücksspiel-Automaten werfen. Bei einer so großen Lizenz wie *Der Herr der Ringe* stehen die Chancen leider gut, dass die Verkaufszahlen den nächsten Schritt im Lootboxen-Desaster rechtfertigen werden und die Entwickler nach und nach auch noch die letzten Skrupel verlieren. Doch es gibt Hoffnung: Dass sich immer weniger Spieler mit der Lotterie zufrieden geben wollen, zeigen die jüngsten Reaktionen auf *Star Wars: Battlefront 2*. Dort waren ursprünglich die beliebtesten Heldenfiguren wie etwa Luke Skywalker oder Darth Vader hinter einem gigantischen Grind oder einer dicken Paywall versteckt. Wer diese Helden freispielen wollte, musste teilweise jeweils bis zu 40 Stunden investieren – oder alternativ eine Stange Geld in die Hand nehmen. Nach einem massiven Shitstorm gab Publisher Electronic Arts dann doch klein bei: Die Kosten für die Helden wurden um 75 Prozent gesenkt, was nun dem üblichen Freispielen von anderen Spielen ohne Lootbox-System nahekommt. Nach wie vor ist der Shooter durchsetzt mit unterschiedlichen Währungen und Sammelkarten. Trotzdem zeigt dieser Fall: Spieler müssen sich melden! Sie müssen laut sein! Sie müssen das Spiel reklamieren! Boykottieren! Und vor allem: Nicht kaufen! Nur so merken die Hersteller, das Lootboxen auf Dauer Schaden anrichten werden. Sie beeinflussen die Art und Weise, wie wir Spiele spielen. Und schneiden tief in Kunstwerke hinein, die Computerspiele doch so oft sein können. Kurzum: Wir dürfen uns nicht daran gewöhnen! ❑

Die schicke 2017er-Version kommt mit schlankerer Hardware daher – und demnächst auch mit Smart-Home-Unterstützung, basierend auf Google Assistant.





Von: Benjamin Kegel & Sascha Lohmüller

Nvidia lässt sein Streaming-Biest wieder von der Leine: Nach dem neuesten Hardware-Upgrade ist Shield TV besser als je zuvor.



Nvidia Shield TV (2017)

Bereits Ende letzten Jahres durften wir euch mit der Nvidia Shield das Streaming-Set-Top-Monster des bekannten Grafikchipherstellers präsentieren. 2017 gönnt Nvidia seiner Shield-Box eine neue Version. Die hört verwirrenderweise ebenfalls wieder auf den Namen Shield – Kenner des Nvidia-Set-Top-Programms haben sich mit der konfusen Titulierung ja bereits arrangiert. In diesem Fall ist die Namenswiederholung sogar berechtigt, denn eigentlich handelt es sich bei der 2017er-Shield eher um Modellpflege als um ein komplett neues System. Auf den ersten Blick scheint sich Nvidias Streaming-Alphatier äußerlich nicht groß verändert zu haben, doch der Eindruck täuscht. Über das deutlichste Update darf sich der Controller freuen: War dieser im letzten Jahr noch eine unfreiwillige Hommage an das Modell „Abrissbirne“ der allerersten Xbox, zeigt sich die 2017er-Version deutlich schlanker und griffgefälliger. Das verdankt das generalüberholte Joypad vor allem dem weggefallenen Schaltkasten an der Unterseite. Dafür gibt es jetzt eine wesentlich ergonomischere Linienführung und ein herrlich modernes Design – beides sorgt dafür, dass man den Shield-Controller nun deutlich lieber in die Hand nimmt.

Nur äußerlich geschrumpft

Die zweite große Änderung an der Hardware ist die Set-Top-Box selbst. Die hat zwar ihre markante Form behalten, wer sie aber mit der Größe der nach wie vor ultraschlanken (ab sofort im Lieferumfang enthaltenen

▼ Hier zum Vergleich das Vorjahresmodell. Der deutlich klobigere Controller wurde eingemottet, das 2017er-Joypad ist deutlich handlicher und raffiniert designt.



Quasi passend zum neuen Look des Controllers und nach wie vor ein klasse Spiel – *Deus Ex: Human Revolution*. Es gehört zur Shield-Gamestream-Bibliothek.



Das starke Shooter-Abenteuer *Metro 2033* spielt zusammen mit seinem Serienbruder *Metro: Last Light* im postapokalyptischen Moskau. Gibt's beide auf der Shield.

und batterie- statt akkubetriebenen) Fernbedienung vergleicht, wird feststellen: Die gute Box ist geschrumpft! Leider haben diese Aktion nicht alle Anschlüsse überlebt: Während der HDMI-2.0b-Plug mit Unterstützung für HDCP 2.2 und CEC sowie der Giganet-LAN-Anschluss lediglich den Platz im Gehäuse getauscht haben, mussten der SD-Kartenslot und der (zugegebenermaßen veraltete) Micro-USB-2.0-Slot leider ihren Hut nehmen. Eine Erweiterung des in der Basisversion 16 GB starken internen Speichers per SD-Karte ist so nicht mehr machbar, alternativ greift man aber einfach zur 500 GB fassenden Luxusversion Shield Pro und/oder erweitert die Box über eine ihrer beiden weiterhin vorhandenen USB-3.0A-Anschlüsse um einen externen Flash-Speicher. Nvidia hat dafür sogar eine Liste mit für Shield empfohlenen Geräten zusammengestellt: http://nvidia.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/4334.

Fütterungszeit

Das gute Stück ist gekauft, mit den gewünschten Upgrades ausstaffiert und sieht auf dem heimischen TV-Board auch noch richtig gut aus. Was kommt als Nächstes? Ganz klar: die Fütterungszeit! Und die neue Shield kann ganz schön was wegspachteln: Dank 4K mit HDR-Unterstützung sind Youtube, Amazon Instant und Google Play Video, Netflix und selbstverständlich die eigenen Ultra-HD-Videos bei 60 FPS perfekt versorgt. Auf der Audio-Seite verdaut die Streaming-Box AAC(+), AMR, eAAC+, FLAC, MP3, WAVE, OGG Vorbis, PCM sowie WMA (inklusive Pro und Lossless). Dolby Atmos, Dolby TrueHD, DD+, DTS, DTS-X und DTS-HD werden per Pass-Through weitergeleitet. Beim Thema Gaming hat die Box ebenfalls einiges zu bieten: Als Android-System kann sie auf Googles Play-Store-Bibliothek zugreifen und dort unterhaltsame Apps herunterladen. Wer in seinem Spiele-PC eine kompatible Geforce-Grafikkarte eingebaut hat, darf außerdem von seinem Rechner aus laufende Spiele auf seine Shield-Box und damit gemütlich an den Wohnzimmer-TV streamen – das funktionierte in unserem Test ebenfalls prima. Die aktuelle Kompatibilitätsliste findet ihr unter shield.nvidia.de/gamestream. Zu guter Letzt gibt es noch den Game-Streamingdienst Geforce Now. Für 9,99 Euro im Monat können hier etliche Spiele vom Nvidia-Rechenzentrum direkt auf eure Shield gestreamt werden – komfortabel, schnell und unkompliziert.

Mehr als nur eine Lösung

Für wen ist die 2017er-Shield-Box nun eine gute Wahl? Der ideale Nvidia-Kunde erfüllt drei Anforderungen. Erstens: Er will keine Streaming-Lösung, sondern ein Streaming-Erlebnis! Nvidias Shield ist ein echtes Hardware-Brett, das beim Thema Streaming seinesgleichen sucht. Dafür muss man dann entsprechendes Geld auf den Tisch legen – wir würden empfehlen, gleich zur Maximalausstattung zu greifen und für knapp 35 Euro auch noch den hervorragend verarbeiteten Shield Pro Stand nachzukaufen. Wer wissen will, welche Qualitätsmaßstäbe Nvidia an seine Streaming-Box angelegt hat, muss wirklich nur diesen Standfuß in die Hand nehmen. Dessen solides Material samt Antirutsch-Boden macht keine Gefangenen, dafür aber einen extrem guten Eindruck auf dem Wohnzimmer-Regal.

Kann viel, will viel

Die zweite ideale Shield-Kundeneigenschaft: ein hervorragend ausstaffiertes Heimkino. Denn die Streaming-Box ist nur ein Mittelsmann zwischen der eigenen Internetleitung als Inhaltszulieferer und dem Fernseher als Endstation der Signale. Das heißt aber auch, dass sowohl bei der Leitung als auch dem TV nicht gespart werden sollte: Eine 50-MB-Flatrate bei gewünschtem Anschluss an Inhalte aus dem Netz und eine Mordsglotze mit 4K- und HDR-Unterstützung dürfen es schon sein. Denn wer sich den Mega-Streamer ins Haus holt, sollte sich keine künstlichen Leistungs-Bottlenecks schaffen – aus demselben Grund würden wir auch dringend den Anschluss der Shield via LAN-Kabel statt über WLAN empfehlen, die Verbindung ist so einfach schneller und weniger störanfällig. Klar, die drahtlose Kommunikation hat uns zu 98% zufriedengestellt, aber Nvidias Streaming-Biest ist eben niemand, der sich mit 98% zufriedengeben mag. Und exakt das ist übrigens auch die dritte und letzte Eigenschaft des idealen Shield-Kunden. ❑



Action-Adventures wie das tolle *Yooka-Laylee* sind für den gemütlichen Fernsehsessel im Wohnzimmer gemacht – nicht für den kalten PC.



Lifting für Spiele

Jedes Spiel lässt sich mit ein paar Handgriffen optisch aufwerten. Je leistungsstärker euer PC, desto mehr ist möglich. In diesem Artikel zeigen wir die Möglichkeiten auf. **Von**: Raffael Vötter

Konsolenspieler haben keine Wahl, sie erleben jedes Spiel so, wie es vom Entwickler festgelegt wurde. Flimmernde Grafik? Zum Wohle der Bildrate. Matschige Texturen? Zum Wohle der Bildrate. Trotz allem nur 30 Fps? Hardware-Restriktion. PC-Spieler können darüber nur müde lächeln, denn sie haben die Macht – jetzt braucht ihr nur noch die Tools und die Grafik eurer Lieblingsspiele wird besser denn je!

TIPP 1: HÖHERE AUFLÖSUNG

Eine höhere Auflösung führt zu besserer Qualität bei Fotos, Filmen und bei Spielen, denn je mehr Pixel zur Verfügung stehen, desto feiner sehen die dargestellten Inhalte aus. Da nicht jeder das Geld für einen neuen Monitor aus dem Ärmel schütteln kann, kommen kostenlose Alternativen gerade recht. Die mächtigste ist unter dem Oberbegriff „Downsampling" bekannt, womit nichts anderes gemeint ist als die folgende Anweisung an die Grafikkarte: „Arbeite intern mit mehr Pixeln und rechne das Bild anschließend auf die Ausgabeauflösung (des Monitors) herunter." Die Frucht dieser Bemühungen ist eine bessere Grafik mit feineren Details und größerer Bildruhe, da der Informationsgehalt der höheren Auflösung in das Ergebnis einfließt.

Um in den Genuss von Downsampling zu kommen, benötigt ihr keine Zusatzprogramme, die Grafiktreiber von AMD (Radeon Software) und Nvidia (Geforce) bringen die Funktionalität mit. Auf der folgenden Seite haben wir die entsprechenden Menüs abgebildet. Nachdem ihr die paar Klicks hinter euch gebracht habt, flackert der Bildschirm kurz auf. Anschließend könnt ihr sowohl auf dem Windows-Desktop als auch in Spielen höhere Auflösungen anwählen. Das müsst ihr auch, um vom Downsampling zu profitieren – DSR und VSR kommen nicht zum Einsatz, wenn ihr weiter die native Pixelmenge eures Monitors einstellt. Erst wenn ihr eine der neuen (höheren) Auflösungen anwendet, verbessert sich die Bildqualität. Besitzer eines Full-HD-LCDs starten am besten mit 2.560 × 1.440.

DSR ist die flexiblere der beiden Lösungen, die Auflösungsmultiplikatoren (siehe Tabelle auf der folgenden Seite) funktionieren laut unseren Tests mit allen erdenklichen Bildschirmen. Welche VSR-Auflösungen ihr erhaltet, richtet sich hingegen nach der installierten AMD-Grafikkarte. Die größte Flexibilität bieten die aktuellen Polaris- und Vega-GPUs. Im Gegenzug zaubert VSR dank der besseren Filterung ein hübscheres Bild auf euren Bildschirm als DSR. Nach wie vor bietet VSR jedoch keine 21:9-Unterstützung. Das heißt, wer ein LCD mit 2.560 × 1.080 oder 3.440 × 1.440 Pixel nutzt, dem bringt VSR keinen Mehrwert oder lässt sich gar nicht erst aktivieren.

TIPP 2: TEXTUREN SCHÄRFEN

Downsampling hilft dabei, feine Bildinhalte vollständig und flim-

merarm darzustellen. Das gilt vor allem für Texturen, welche bei geringen Bildschirmauflösungen nicht mit maximaler Qualität angezeigt werden. Hat man erst einmal den Downsampling-Hammer ausgepackt und das Spiel ist flimmerfrei, treten andere Probleme in den Vordergrund: Einige Titel geizen mit Texturdetails. Zwar gibt es für einige Spiele Abhilfe in Form von Grafik- respektive Texturmods, in den meisten Fällen müssen jedoch andere Lösungen her.

Die Universallösung für beinahe alle Spiele der vergangenen zehn Jahre hört auf den Namen Reshade (www.reshade.me). Dahinter steckt eine Effektsammlung, mit der sich die Grafik verändern lässt. Die Möglichkeiten sind mannigfaltig und erlauben es sogar, den Look eines Spiels völlig zu verändern. An dieser Stelle soll uns jedoch nur interessieren, wie man die bestehende Grafik möglichst „knackig" darstellt. Das Reshade-Paket umfasst mehrere Algorithmen zum Nachschärfen, unter anderem AdaptiveSharpen und LumaSharpen, wobei vor allem Ersteres empfehlenswert ist. Probiert es doch einfach mal aus! Spiele wie *Call of Duty: Black Ops*, *GTA 4*, *Brütal Legend* und viele weitere lassen sich deutlich aufwerten. Übertreibt es jedoch nicht, denn zu starkes Nachschärfen fördert Artefakte zutage und führt zu Flimmern. Auf den folgenden Seiten zeigen wir exemplarisch, wie ihr Reshade anwendet und was es bringt.

TIPP 3: SMAA/FXAA EINFÜGEN

Reshade kann außerdem bei der Bildglättung helfen. Hin und wieder erscheinen Spiele, die gar kein Anti-Aliasing anbieten (*GTA 4* oder *Arcania: Gothic 4*, neben weiteren). Gegen das gröbste Flimmern hilft es, mittels Reshade die Glättungsverfahren SMAA oder FXAA anzuwenden. SMAA ist dabei die erste Wahl, da es versucht, wirklich nur Kanten zu glätten, während FXAA das komplette Bild weichzeichnet. Das letztgenannte Verfahren wird in zahlreichen Spielen verwendet, da es kaum Leistung kostet (unter anderem in *Bioshock Infinite*, *Sniper Elite 4* und *Yooka-Laylee*). Es kann sich lohnen, das Ingame-AA dort aus- und stattdessen das Reshade-SMAA einzuschalten.

DER LEISTUNGSTEST

Wenn ihr die naheliegenden DSR-/VSR-Auflösungen 2.560 × 1.440 und 3.840 × 2.160 auf einem Full-HD-Bildschirm aktivieren möchtet, müsst ihr auf jeden Fall mit Performance-Einbußen rechnen. Wie hoch der Fps-Verlust ausfällt, haben wir mit einer Radeon RX 580/8G, Geforce GTX 1060/6G und einer GTX 1080 Ti per Benchmark ermittelt. Dabei messen wir mit insgesamt 10 Spielen (u. a. *TES 5: Skyrim*, *Doom*, *The Witcher 3* und *Far Cry: Primal*) den Fps-Verlust beim Wechsel von 1080p auf 1440p und 2160p. Die Messwerte variieren zwar von Karte zu Karte und von Spiel zu Spiel, es stellt sich aber heraus, dass der Wechsel von 1080p auf 1440p die Bildrate um rund ein Drittel und beim Wechsel auf 2160p sogar um gut 60 Prozent reduziert.

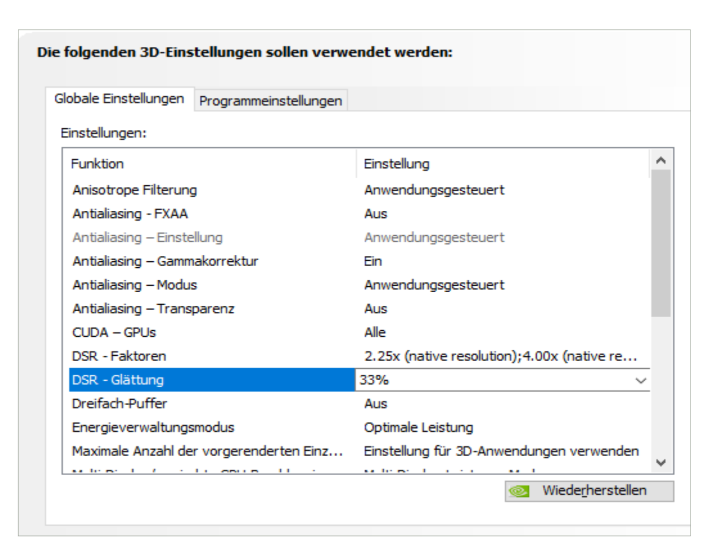
Die zweite Messreihe geht einen großen Schritt weiter und zeigt die Optionen auf, welche Nutzer eines Ultra-HD-Bildschirms haben – auch hier lässt sich Downsampling nutzen, um die Pixelmengen 5K, 6K und sogar 8K zu erhalten. Hier verwenden wir die gleichen Grafikkarten, diesmal jedoch mit der MSI GTX 1080 Ti Gaming X 11G, Sapphire RX 580 Limited Edition und Asus GTX 1060 Strix O6G in Form starker Herstellerdesigns.

Trotz manueller Übertaktung sind alle Auflösungen jenseits von UHD (2160p), also 3240p und 4320p nur selten flüssig nutzbar, sofern moderne Spiele wie *Doom*, *The Witcher 3* oder *Far Cry: Primal* im Fokus stehen. Anspruchsarme Titel wie *Skyrim* sind aber durchaus 8K-tauglich. ❑

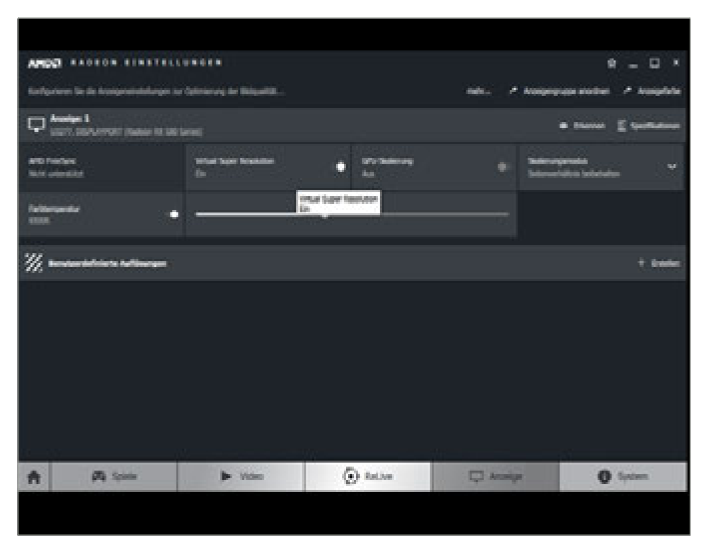
DSR-TABELLE FÜR GEFORCE-GRAFIKKARTEN: NATIVE AUFLÖSUNGEN × DSR-FAKTOR

Native Auflösung	Faktor 1,20×	Faktor 1,50×	Faktor 1,78×	Faktor 2,00×	Faktor 2,25×	Faktor 3,00×	Faktor 4,00×
1.280 × 1.024	1.402 × 1.122	1.568 × 1.254	1.708 × 1.366	1.810 × 1.448	1.920 × 1.536	2.217 × 1.774	2.560 × 2.048
1.366 × 768	1.496 × 841	1.673 × 941	1.822 × 1.025	1.932 × 1.086	2.048 × 1.152	2.366 × 1.330	2.732 × 1.536
1.440 × 900	1.577 × 986	1.764 × 1.102	1.921 × 1.201	2.036 × 1.273	2.160 × 1.350	2.494 × 1.559	2.880 × 1.800
1.600 × 900	1.753 × 986	1.960 × 1.102	2.135 × 1.201	2.263 × 1.273	2.400 × 1.350	2.771 × 1.569	3.200 × 1.800
1.600 × 1.200	1.753 × 1.315	1.960 × 1.470	2.135 × 1.601	2.263 × 1.697	2.400 × 1.800	2.771 × 2.078	3.200 × 2.400
1.680 × 1.050	1.840 × 1.150	2.058 × 1.286	2.241 × 1.401	2.376 × 1.485	2.520 × 1.575	2.910 × 1.819	3.360 × 2.100
1.920 × 1.080	2.103 × 1.183	2.351 × 1.323	2.560 × 1.440	2.715 × 1.527	2.880 × 1.620	3.325 × 1.871	3.840 × 2.160
1.920 × 1.200	2.103 × 1.315	2.352 × 1.470	2.560 × 1.600	2.715 × 1.697	2.880 × 1.800	3.325 × 2.078	3.840 × 2.400
2.048 × 1.152	2.243 × 1.262	2.508 × 1.411	2.732 × 1.537	2.896 × 1.629	3.072 × 1.728	3.547 × 1.995	4.096 × 2.304
2.560 × 1.080	2.804 × 1.183	3.135 × 1.323	3.415 × 1.441	3.620 × 1.527	3.840 × 1.620	4.434 × 1.871	5.120 × 2.160
2.560 × 1.440	2.804 × 1.577	3.135 × 1.764	3.415 × 1.921	3.620 × 2.036	3.840 × 2.160	4.434 × 2.494	5.120 × 2.880
2.560 × 1.600	2.804 × 1.753	3.135 × 1.960	3.415 × 2.135	3.620 × 2.263	3.840 × 2.400	4.434 × 2.771	5.120 × 3.200
3.440 × 1.440	3.768 × 1.577	4.213 × 1.764	4.589 × 1.921	4.865 × 2.036	5.160 × 2.160	5.958 × 2.494	6.880 × 2.880
3.840 × 2.160	4.206 × 2.366	4.703 × 2.645	5.120 × 2.880	5.431 × 3.055	5.760 × 3.240	6.651 × 3.741	7.680 × 4.320
4.096 × 2.160	4.487 × 2.366	5.017 × 2.645	5.465 × 2.882	5.793 × 3.055	6.144 × 3.240	7.094 × 3.741	8.192 × 4.320
5.120 × 2.880	5.609 × 3.155	6.271 × 3.527	6.831 × 3.842	7.241 × 4.073	7.680 × 4.320	8.868 × 4.988	10.240 × 5.760

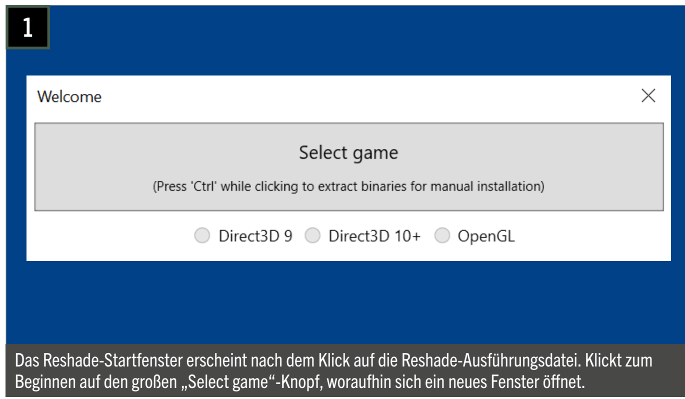
Bemerkungen: Krumme Faktoren führen zu einem grieseligen Bild. Bei 2×2 (4×) kann auf den Gaußfilter („DSR-Glättung") verzichtet werden. Einige Auflösungen rundet der Nvidia-Treiber eigenmächtig auf gängige Werte (u. a. 2.560 × 1.440 ausgehend von 1.920 × 1.080).
■ Optimale Bildqualität ■ Akzeptable Bildqualität ■ Schlechte Bildqualität



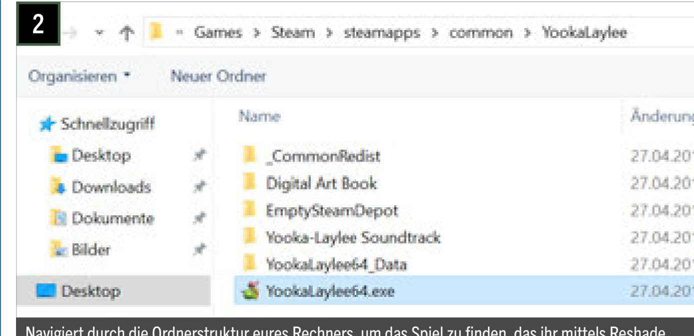
DSR auf Geforce-Grafikkarten aktivieren: Wählt unter „DSR-Faktoren" mindestens einen aus und klickt anschließend unten auf „Übernehmen".


VSR auf Radeon-Grafikkarten aktivieren: Ein Klick auf „Virtual Super Resolution" unter „Anzeige" aktiviert die hohen Auflösungen – fertig.

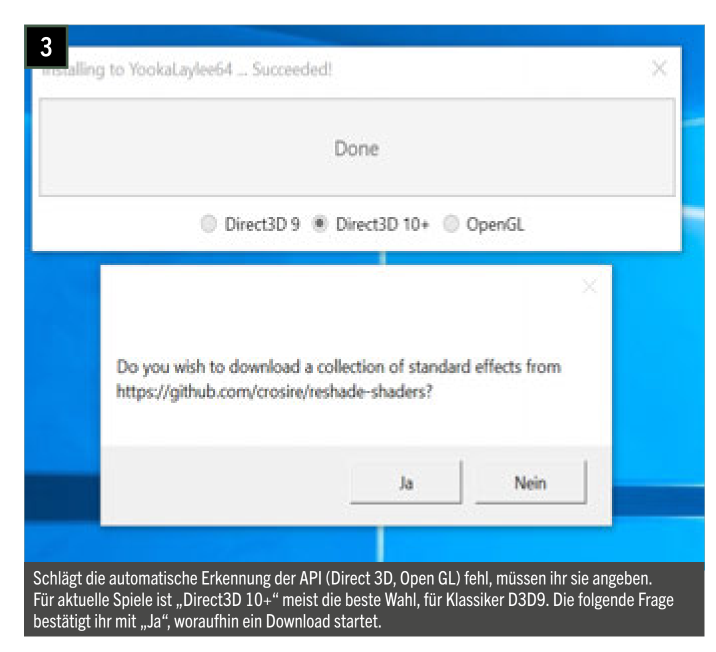
Reshade: So einfach geht's



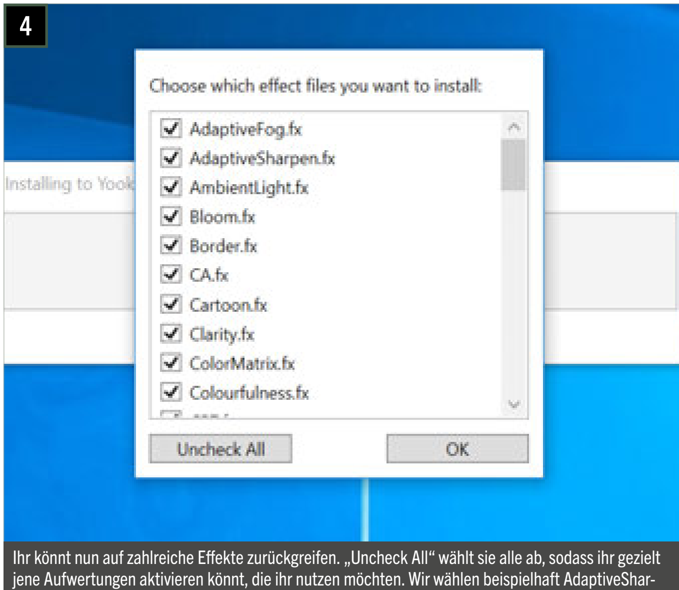
Das Reshade-Startfenster erscheint nach dem Klick auf die Reshade-Ausführungsdatei. Klickt zum Beginnen auf den großen „Select game"-Knopf, woraufhin sich ein neues Fenster öffnet.



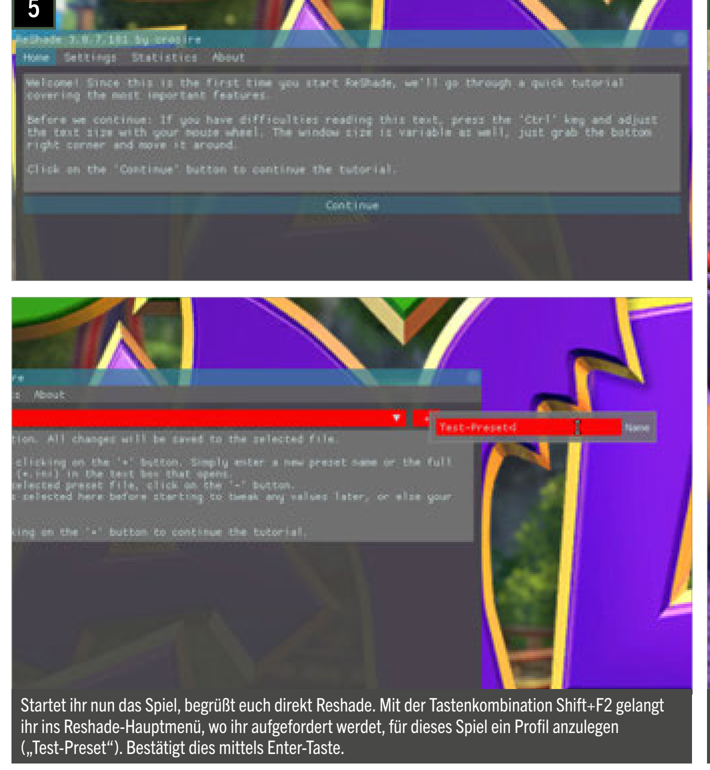
Navigiert durch die Ordnerstruktur eures Rechners, um das Spiel zu finden, das ihr mittels Reshade aufwerten möchtet. Ein Doppelklick auf die Spiel-Exe bestätigt euren Wunsch. Im Bild seht hr ein Steam-Beispiel mit Pfad.



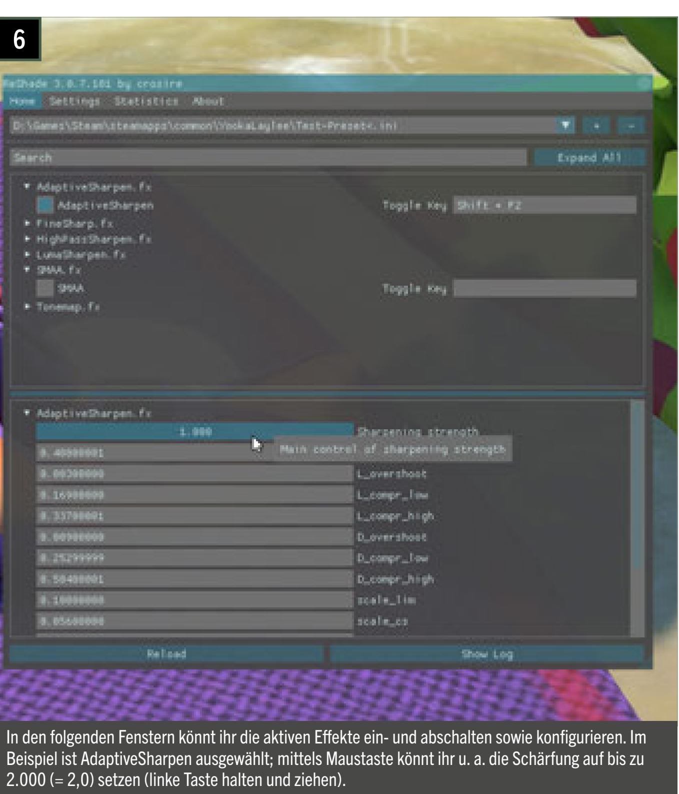
Schlägt die automatische Erkennung der API (Direct 3D, Open GL) fehl, müssen ihr sie angeben. Für aktuelle Spiele ist „Direct3D 10+" meist die beste Wahl, für Klassiker D3D9. Die folgende Frage bestätigt ihr mit „Ja", woraufhin ein Download startet.



Ihr könnt nun auf zahlreiche Effekte zurückgreifen. „Uncheck All" wählt sie alle ab, sodass ihr gezielt jene Aufwertungen aktivieren könnt, die ihr nutzen möchten. Wir wählen beispielhaft AdaptiveSharpen, SMAA und ein paar weitere aus.



Startet ihr nun das Spiel, begrüßt euch direkt Reshade. Mit der Tastenkombination Shift+F2 gelangt ihr ins Reshade-Hauptmenü, wo ihr aufgefordert werdet, für dieses Spiel ein Profil anzulegen („Test-Preset"). Bestätigt dies mittels Enter-Taste.

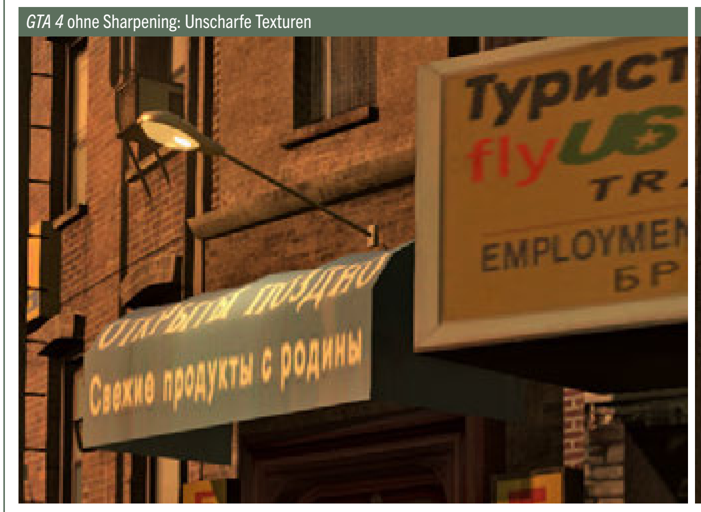


In den folgenden Fenstern könnt ihr die aktiven Effekte ein- und abschalten sowie konfigurieren. Im Beispiel ist AdaptiveSharpen ausgewählt; mittels Maustaste könnt ihr u. a. die Schärfung auf bis zu 2.000 (= 2,0) setzen (linke Taste halten und ziehen).

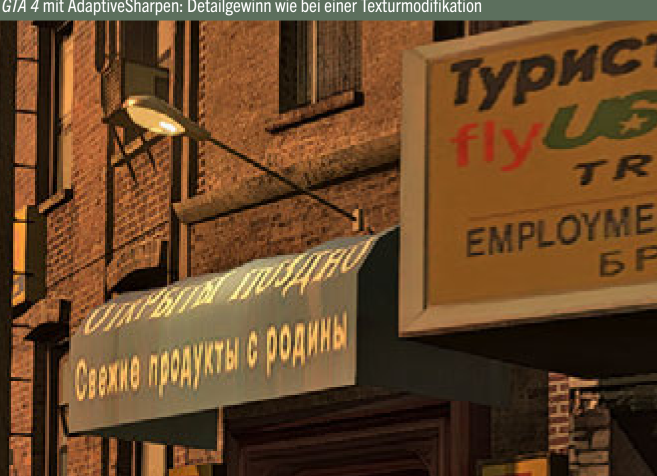
BILDVERGLEICH: MEHR DETAILS, MEHR GLÄTTUNG

Reshade eignet sich nicht nur dazu, Spielen einen völlig anderen Look zu verpassen. Ihr könnt damit auch die originalen Inhalte bestmöglich zur Geltung bringen, beispielsweise durch Texturnachschärfung, welche mithilfe mehrerer Algorithmen möglich ist, oder mithilfe von Kantenglättung. Anstelle von FXAA, das Texturdetails verwischt, raten wir zu SMAA, das u. a. gänzlich AA-lose Spiele wie *GTA 5* & Co. stark aufwertet. In Kombination mit Downsampling sind neue Optiksphären möglich.

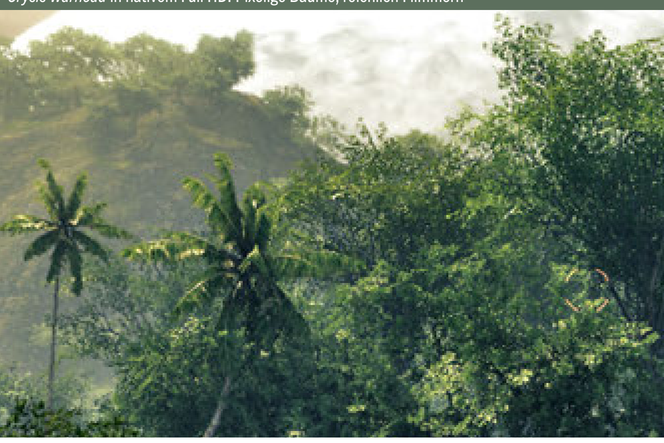
GTA 4 ohne Sharpening: Unscharfe Texturen



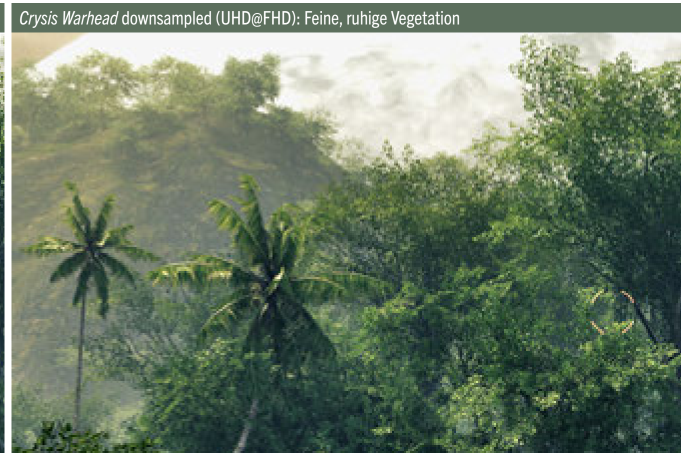
GTA 4 mit AdaptiveSharpen: Detailgewinn wie bei einer Texturmodifikation



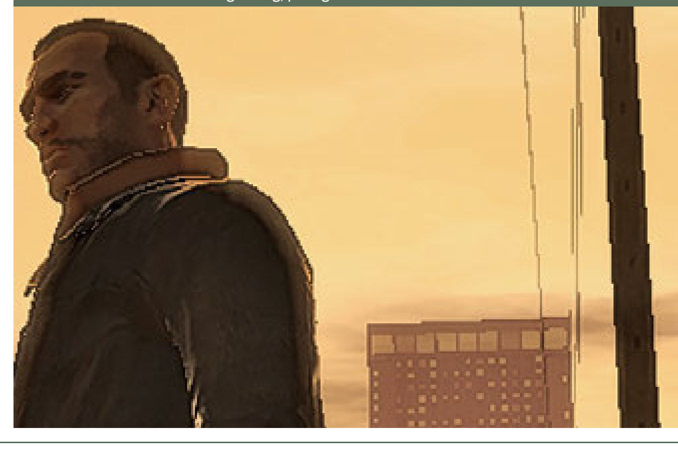
Crysis Warhead in nativem Full HD: Pixelige Bäume, reichlich Flimmern



Crysis Warhead downsampled (UHD@FHD): Feine, ruhige Vegetation



GTA 4 (Standard): Keine Kantenglättung, pixelige Grafik



GTA 4 mit SMAA via Reshade: Glatte Kanten, kein Verlust von Texturdetails



NEBENEFFEKTE ÜBERTRIEBENER BILDSCHÄRFUNG (MOIRÉ)

Black Mesa ohne Schärfung: Hochfrequente Texturen weitgehend sauber



Black Mesa mit Schärfung: Unschönes Moiré-Muster tritt auf



Eurydike

Foto: © By Evelyn Hriberšek / Julian Rupp

Von: Paula Sprödefeld

Nach dem großen Erfolg von Evelyn Hriberšeks *O.R.pheus* im Jahr 2012 ist die Künstlerin mit ihrer neuen Mixed-Reality-Erfahrung *EURYDIKE* zurück.


Medizinische Geräte und Möbel aus den 1950ern sind wie in *O.R.pheus* auch in *EURYDIKE* zu sehen.

Anfang Oktober startete Evelyn Hriberšeks neustes Projekt: das Erlebnis *EURYDIKE*. Es soll als alleinstehende Vorgeschichte zu Hriberšeks *O.R.pheus* stehen, das 2012 in München viele Besucher begeisterte. Von Jung bis Alt haben sich über 3000 Menschen eingefunden, um *O.R.pheus* zu erleben, und nun feiert auch *EURYDIKE* große Erfolge und wurde genau deswegen bis zum 19. November 2017 verlängert. Wir waren in der Alten Feuerwache im Kreativquartier zu Gast und konnten uns selbst einen Eindruck von *EURYDIKE* verschaffen.

Wer sind Orpheus und Eurydike?

Doch zunächst einmal zur Geschichte rund um die beiden Installationen: Orpheus und Eurydike sind schon seltsame Namen, da fragt ihr euch bestimmt, woher sie kommen. In den alten griechischen Mythen waren Orpheus und Eurydike ein Liebespaar. Orpheus wurde als Sohn der Muse Kalliope und des Gottes Apollon geboren und gehörte zu den Argonauten. Apollon schenkte ihm eine Lyra und seine Musik berührte die ganze Welt. Eurydike war eine wunderschöne Flussnymphe und die beiden waren das bekannteste Liebespaar der Antike. Als Eurydike durch einen Schlangenbiss starb, konnte Orpheus das nicht verarbeiten, sang Tag und Nacht und beschloss schließlich, in die Unterwelt hinabzusteigen, um seine Geliebte zurückzuholen.

Seine erste Hürde war der Fährmann Charon, der eigentlich keine Lebenden über den Fluss Styx bringen darf. Doch von Orpheus Lyraspiel so berührt, tat er es trotzdem. Auch den Höllenhund Zerberus konnte Orpheus überzeugen, ihn passieren zu lassen, und dann war er vor Hades und Persephone, den Herrschern der Unterwelt angelangt. Seine Musik berührte auch sie und Persephone rief Eurydikes Schatten herbei und erlaubte Orpheus, sie mitzunehmen. Die Bedingung war jedoch, dass er sich auf dem Weg nach oben nicht nach seiner Geliebten umsah. Auf dem



Das Motiv der rosafarbenen Seife wiederholt sich in *EURYDIKE*.



Pink sind die Anzüge in *EURYDIKE* zwar nicht, doch werdet ihr euch für die Erfahrung auch umziehen müssen.

Weg kamen ihm Zweifel, denn er hörte keine Schritte und keinen Atem von Eurydike (kein Wunder, Schatten machen meistens keine Geräusche). Er sah sich nach ihr um und verlor sie so für immer. Danach versankt er in tiefe Depression und mied alle Frauen, woraufhin er von Mänaden (oder in anderen Übersetzungen thrakischen Frauen) in Stücke gerissen wurde. Seinen Kopf, der immer weiter sang, warfen sie in den Fluss Hebros.

Evelyn Hriberšeks *O.R.pheus*

Inspiriert von dieser Geschichte, schuf Evelyn Hriberšek 2012 eine Installation mit dem Namen *O.R.pheus*. Ihr Ausgangspunkt war die Frage, warum Orpheus überhaupt die Grenze zum Totenreich überschreitet und wo man heutzutage eine solche Grenzüberschreitung findet. Ihre Antwort darauf ist, dass sie vor allem in der Medizin, der Lebensverlängerung, der Gentechnik und in Schönheits-OPs zu finden ist.

Beeinflusst wurde sie durch die medizinischen Entwicklungen der 1950er- und 1960er-Jahre. Schönheit und das Äußere waren damals extrem wichtig, aber es handelte sich nur um eine Fassade. Hriberšek denkt, dass wir auch heute wieder in so einer Zeit leben, in der das Äußere und der Schein wichtiger ist als alles andere.

Der Bunker, in dem *O.R.pheus* erlebt werden konnte, stellte eine Realität dar, von der man nicht wusste, ob sie existiert, existiert hat oder niemals fertig gestellt wurde. Auch *EURYDIKE* findet in klaustrophobischen, hermetischen Räumen statt, die architektonisch Ähnlichkeiten zu *O.R.pheus* aufweisen.

Jeder Besucher musste sich alleine auf den Weg machen – wie Orpheus in der Antike auch – und manche schlugen Wege ein, die eigentlich so nicht gedacht waren. Sie schütteten Flüssigkeiten in andere Gefäße, stiegen in die Badewanne mit der rosafarbenen Seife oder veränderten komplette Szenerien, indem sie Mobiliar und Gegenstände hin- und herschoben und von einem in den nächsten Raum trugen. Ziel war es, mit einem Smartphone bewaffnet grafische Zeichen zu finden und durch eine selbstentwickelte AR-App Content freizuschalten, um sich so die Geschichte des Ortes zusammenzupuzzeln. Jeweils basierend auf den Spielertyp kreierte sich jeder Besucher bei *O.R.pheus* ein sehr individuelles Erlebnis und eine persönliche Grenzerfahrung.

Evelyn Hriberšeks *EURYDIKE*

Ähnlich verhält sich das auch mit *EURYDIKE*. Die Mischung aus Kunstinstallation, Musiktheater und Gruselkabinett ist durch Virtual Reality miteinander verknüpft und auch in diese Erfahrung sollen Besucher alleine eintauchen. Der Spielraum selbst – diesmal kleiner als bei *O.R.pheus* – soll vom Besucher selbst gestaltet werden. Die Umgebung soll eigentlich nur Impulse liefern, aber das Kunstwerk setzt darauf, dass Besucher aktiv damit interagieren. Die Selbsterfahrung und was die Besucher damit anstellen steht für Hriberšek immer im Vordergrund und sie sagt selbst, dass zwischen Momenten der Einsamkeit, des Wahnsinns und der Erleuchtung alles möglich sein kann, wenn man eine *EURYDIKE* erfährt.

Für Hriberšek ist *EURYDIKE* eine alleinstehende Vorgeschichte zu *O.R.pheus*. Die namensgebende Flussnymphe Eurydike führt ihr Leben lang ein Schattendasein in der Sage. Hriberšek will damit Frauen in Heldensagen thematisieren und wie sie meist der Männerwelt untergeordnet zu sein scheinen.

Das Erlebnis ist als eine Art Meinungsbildung gedacht und Hriberšek hat es deshalb subtil und subjektiv gestaltet. Es kann nicht vorhergesagt werden, wo der Besucher hingeführt wird, was genau er erfährt, das bleibt ihm gänzlich selbst überlassen. Wie bei *O.R.pheus* steht auch bei *EURYDIKE* die Suche und das Erforschen im Vordergrund. Dazu werden Besucher unter anderem mit einem VR-Headset ausgestattet, das wiederum mit einer neu entwickelten App und damit verbundenen Gamingmechaniken ermöglicht, sich den Themenkomplex zu erspielen. Wurde in *O.R.pheus* selbstentwickelte AR-Technologie eingesetzt, so kann man EURYDIKE als das nächste Level ansehen, das in die Zukunft weist.

Die virtuell-analoge Welt, in der ihr *EURYDIKE* erfahren könnt, erinnert laut Süddeutscher Zeitung



Evelyn Hriberšek hat schon mehrere Installationen im Bereich der Mixed Reality gemacht, *O.R.Pheus* und *Eurydike* sind die neuesten.

Die Marker in *O.R.pheus* wird es in ähnlicher Weise auch in *EURYDIKE* wieder geben.

Leere Räume und Gänge sorgen sowohl bei *O.R.pheus* als auch bei *EURYDIKE* für Unbehagen.

an UReine Mischung aus Stanley Kubricks Filmen *2001: A Space Odyssey* und *Clockwork Orange*. Auch hier wurde Hriberšek aber natürlich wieder von den 1950er- und 1960er-Jahren inspiriert. Diesmal nicht in einem Bunker, sondern in einem klaustrophobischen, retrofuturistischem Raumgefüge sollen Besucher eine Fusion aus Antike, Zukunft und dem Leben vor unserer Zeit erfahren. Dadurch sollen sie Anregungen bekommen für die Antwort auf die Frage nach dem großen Ganzen, dem Transzendenten und dem Sinn hinter allem.

Wir haben eine *EURYDIKE* erlebt

Evelyn Hriberšek gab uns die Möglichkeit, in der Alten Feuerwache des Kreativquartiers in München eine *EURYDIKE* zu erleben. Wenige Schilder führen zu der unscheinbaren aber massiven Stahltür, hinter der sich *EURYDIKE* verbirgt. Wir mussten kurz warten, denn Besucher dürfen wie erwähnt immer nur alleine in den Raum und das alle halbe Stunde. Was genau passiert, verraten wir euch an dieser Stelle nicht, denn die Künstlerin möchte möglichen Besuchern nicht die Erfahrung vorwegnehmen. Die immersive Mystery *EURYDIKE* ist nämlich zunächst bis zum 19. November 2017 verlängert, aber weitere Zusatztermine sind in Planung Wer informiert bleiben will, wo und wann es wieder los geht, meldet sich am besten über die Website www.eurydike.org für den Newsletter an.

Die Erfahrung war für uns jedoch nicht nur psychisch interessant, sondern auch körperlich anstrengend. Virtual Reality ist dann doch nicht für jedermann etwas, vor allem wenn man sich in einem Raum bewegen muss. Es war einerseits ein wenig beklemmend, andererseits ein wenig frustrierend und verwirrend. Kurz gesagt: So etwas haben wir noch nie erlebt. Nachher erzählte uns Hriberšek selbst, dass die meisten Besucher nicht alle Hinweise finden (wir fanden alle!) und dass viele sogar die Erfahrung abbrechen müssen, weil es ihnen zu heftig ist. Wenn ihr also wissen wollt, worüber wir hier eigentlich reden, dann probiert selbst einmal eine *EURYDIKE*. Hier nur ein paar der Besucherstimmen, damit ihr euch selbst ein Bild machen könnt: „Wow! Sowas hab ich noch nicht erlebt!“, „Cool - mitten in einem Game.“, „Sehr anders, sehr abgefahren, sehr spooky!“, „Eine außergewöhnliche Erfahrung aus einer anderen Dimension!“, „Ein Erlebnis, das jeder einmal ausprobieren sollte“.

Ihr seht also, die Besucher sind, wie auch schon von *O.R.pheus*, absolut begeistert von *EURYDIKE*. Diejenigen, die die Grenzerfahrung erleben konnten, wollten meist gleich wieder hinein, um das immersive, intensive Spielerlebnis fortzuführen. Manche konnten nach wenigen Minuten nicht weiterspielen, weil ihnen die Erfahrung zu extrem wurde. Welcher Spielertyp seid ihr? Findet es heraus und erlebt selbst eine *EURYDIKE*.

Und wie geht's weiter?

Hriberšeks Installation ist nicht nur eine große Nummer in der Kunstwelt, auch die Gamingwelt bedient sie damit auf hervorragende Art und Weise. Wer schon immer auf ein besonderes Live-Adventure im Sci-Fi-Stil gewartet hat, das einen sogar an die eigenen Grenzen bringt, für den ist *EURYDIKE* genau das richtige. Wie in einem Point&Click-Adventure schaut ihr euch alle Gegenstände an, seht, was ihr damit machen könnt, sucht nach Hinweisen und erfahrt dadurch immer mehr. Ob das die Zukunft des Gamings ist? Vielleicht! Die VR- und AR-Technologie wird immer weiter entwickelt und in nicht allzu weit entfernter Zukunft könnten wir genau so Spiele erleben, wie Evelyn Hriberšek es uns mit *EURYDIKE* bereits jetzt vormacht.

Einem dritten Teil zu *O.R.pheus* und *EURYDIKE* ist Hriberšek übrigens nicht abgeneigt, denn sie arbeitet gern in Trilogien. Wer es also nicht mehr zu *EURYDIKE* schafft, kann sich eventuell auf einen dritten Teil mit rosafarbener Seife, merkwürdigen medizinischen Geräten aus den 1950ern und 1960ern und beklemmender Atmosphäre freuen. ❑



Was stellt dieser Hinweis zu *EURYDIKE* dar? Einen modernen Sarg vielleicht? Erfahrt es selbst!



4NETPLAYERS
• Gameserver • Teamspeak-Server •
ARK
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€/MONAT
CONAN
EXILES
SERVER
ÜBERLEBE! BAUE! HERRSCHE!
VON 8 BIS 80 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€ / MONAT
teamspeak 3
SERVER
5 BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 2,39 €/MONAT
WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der
CMG
Computec Media Group